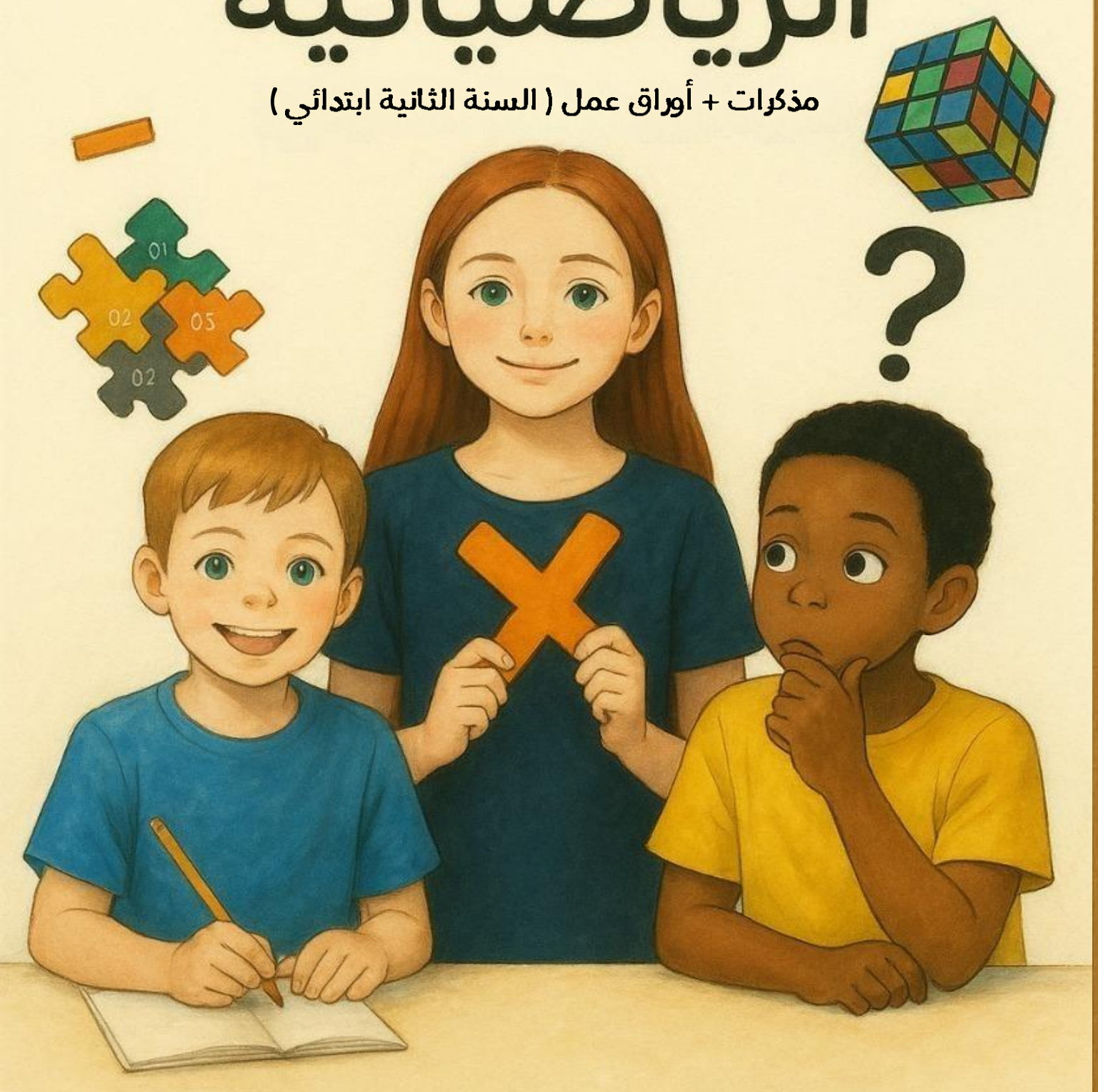
الألعاب الرياضياتية

مذكرات + أوراق عمل (السنة الثانية ابتدائي)



إعداد الأستاذ : بونوالة عبد الرحمان

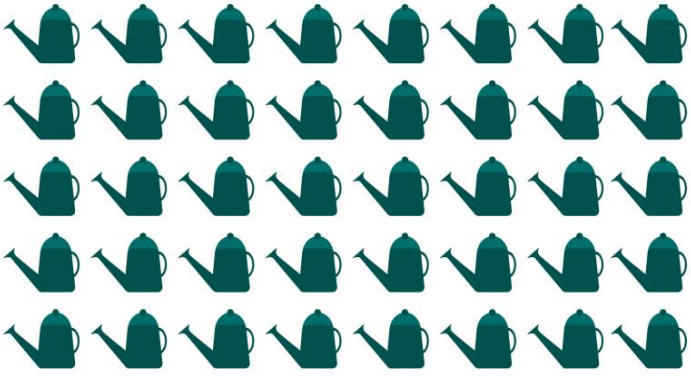
صدقة جارية

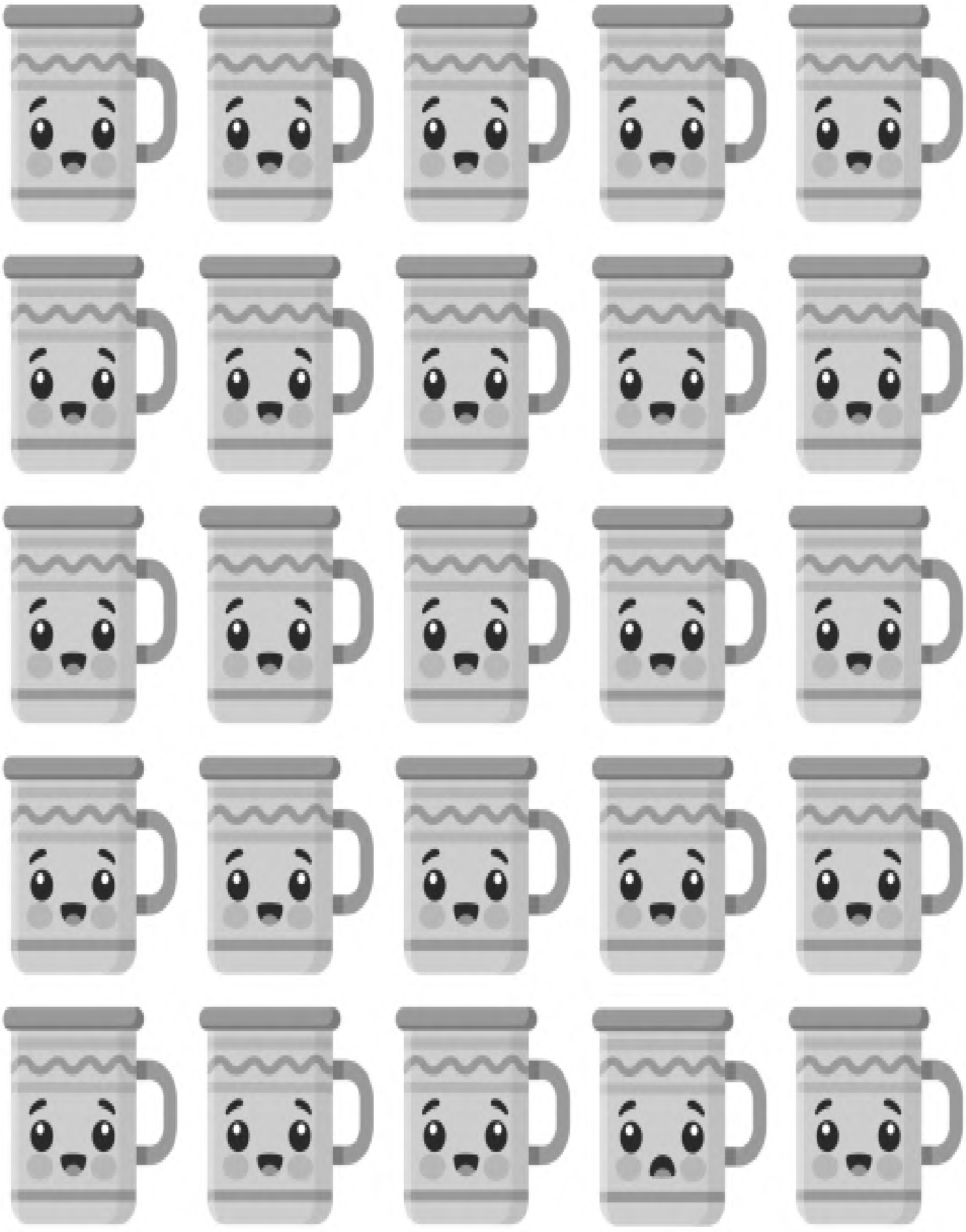
الألعاب الرياضياتية (السنة الثانية ابتدائي)

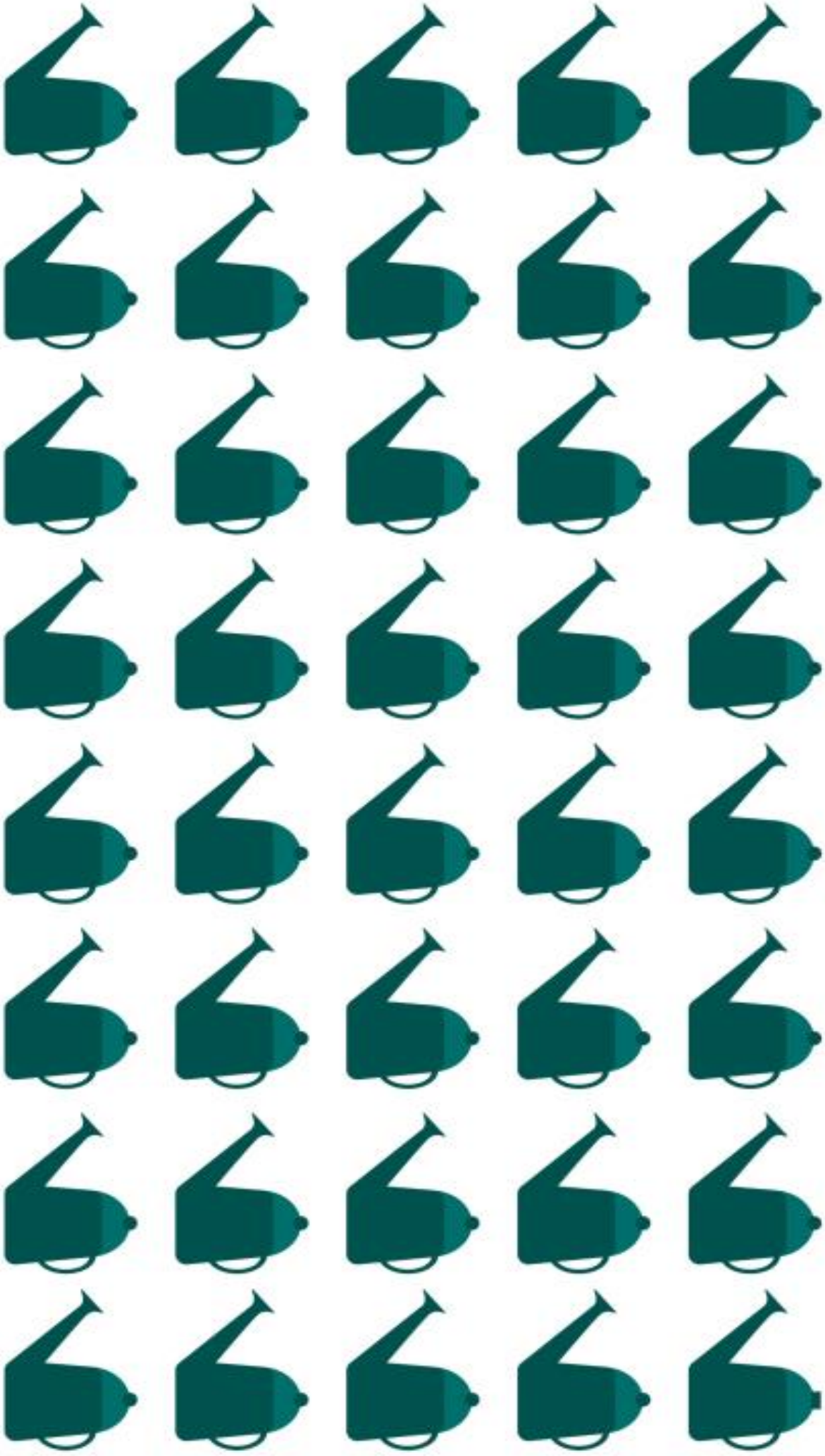
	اسم اللعبة	الميدان	الهدف التعلمي
1	إيجاد الدخيل	تنظيم معطيات	تنمية مهارات التمييز والملاحظة والتفكير المنطقي لدى اللاعبين
2	مهمة التشفير أو البرمجي الصغير	تنظيم معطيات	تحديد مشكلات الترميز والتشفير وحلها عن طريق تطوير مهارات الملاحظة والتحليل والتركيب
3	الربط التسلسلي للأرقام	الأعداد والحساب	تنمية المهارات الحركية الدقيقة والتدريب على قوة الملاحظة والتفكير السليم
4	أعواد الثقاب	الأعداد والحساب	تنمية الذكاء ومهارات التفكير الإبداعي من خلال التدريب على التركيز وسرعة الحل
5	مسابقة في متاهة	الفضاء والهندسة	تحسين المهارات الحركية الجسمية والمهارات الحركية البصرية
6	هرم الأعداد	الأعداد والحساب	تحسين المهارات الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد.
7	اللغز	تنظيم معطيات	تطوير مهارات التنظيم والتصنيف التحليل والفهم واستخدام معاني الرموز وتطبيقها في السياق المناسب
8	لعبة الفروق	تنظيم معطيات	تنمية القدرة على الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل
9	أحسب وألون	الأعداد والحساب	تطوير المهارات الحسية والذهنية والإدراك البصري
10	فك التشفير بالحساب	تنظيم معطيات	تنمية مهارات فك الشفرة لضمان خصوصية المعلومات وحماية البيانات
11	لغز السودوكو	الفضاء والهندسة	تنمية القدرة على التركيز وتعزيز مهارات التفكير الرياضي والمنطقي
12	الأرقام المتقاطعة	الأعداد والحساب	التدريب على سرعة معالجة البيانات
13	البحث عن الشكل الصحيح	تنظيم معطيات	تعزيز القدرة على تمييز مختلف الأنماط والأشكال لتنمية المهارات البصرية
14	العدد الناقص	الفضاء والهندسة	تنمية مهارات الحساب الرياضي وحل المشكلات
15	لعبة الاستبدال	الأعداد والحساب	تنشيط العقل وتوظيف مهارة التبديل
16	لغز السودوكو	تنظيم معطيات	تنمية القدرة عمل التركيز وتعزيز المهارات العقلية والمعرفية
17	تطابق الشكل مع العدد	الأعداد والحساب	تعزيز مهارة التركيز ودقة الملاحظة بالربط بين العدد والمعدود
18	اكتشف عدد الوجوه في الصورة	تنظيم معطيات	تحسين مهارات الملاحظة والتحليل البصري
19	الأشكال المتداخلة	الفضاء والهندسة	تنمية القدرة على استنتاج الأنماط المختلفة داخل الشكل
20	لعبة النرد	الأعداد والحساب	تنمية مهارات التفكير والتنسيق بين حركة اليدوية والإدراك البصري
21	هرم الأعداد	الأعداد والحساب	تحسين المهارات الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد
22	التمييز والتصنيف	تنظيم معطيات	تطوير القدرة عمل التميز البصري وتصنيف الأشياء ومقارنتها حسب الشكل واللون
23	العثور على القطعة الناقصة	الفضاء والهندسة	تنمية المهارات البصرية والإدراكية
24	الربط والتوصيل بين للنقاط	الفضاء والهندسة	تنمية مهارات التفكير الإبداعي والمهارات البصرية والمكانية
25	تحدي التحفة	تنظيم معطيات	تنمية الذاكرة الحسابية والحساب الذهني
26	التصنيف	الفضاء والهندسة	استعمال التفكير النقدي وتطوير الذاكرة البصرية
27	اختار الجواب الصحيح	تنظيم معطيات	تعزيز الفهم والتفكير الإبداعي
28	تتبع النمط	الفضاء والهندسة	تنمية مهارات التفكير المنطقي والتحليلي لدى اللاعبين عن طريق التعرف على الأنماط والأشكال المناسبة
29	لعبة الخطوط	الفضاء والهندسة	تطوير الذاكرة البصرية
30	لعبة التطابق	الفضاء والهندسة	استعمال التفكير النقدي وتطوير الذاكرة البصرية
31	العدد الناقص	الأعداد والحساب	تطوير مهارة الملاحظة والحس المنطقي
32	لعبة القراصنة	الفضاء والهندسة	تنمية القدرة على حل مشكلات
33	الحل في الصورة	تنظيم معطيات	تنمية القدرة على الانتباه والتركيز
34	لعبة الربط والتوصيل	الفضاء والهندسة	تنمية المهارات البصرية والمكانية
35	الحساب المنطقي	الأعداد والحساب	تنمية الذاكرة الحسابية والحساب الذهني عن طريق دقة التركيز والملاحظة
36	مثلث الميراث أو حقل الفواكه	تنظيم معطيات	تطوير مهارات حل المشكلات والتفكير النقدي باستخدام المثلث وتقسيمه لأجزاء متساوية

الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	الأسبوع :01
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : إيجاد الدخيل	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تنمية مهارات التمييز والملاحظة والتفكير المنطقي لدى اللاعبين

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. -تتطلب اللعبة من اللاعبين تحليل الأنماط واستخدام المنطق لتحديد العنصر الذي لا ينتمي إلى المجموعة أو الذي يخالف القاعدة. -يترك للتلاميذ وقت لإنجاز المطلوب منهم.
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة. -تتطلب هذه اللعبة تحفيز اللاعبين على استخدام الملاحظة والتركيز، حيث يحتاجون إلى البحث عن الفروق الدقيقة بين الأشكال المتطابقة وتحديد الشكل الذي يختلف عن بقية الأشكال الأخرى
التعليمة	-إليك الشكل المقابل لاحظ عناصره جيدا، واستخرج العنصر الدخيل المختلف عن العناصر الأخرى.
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها بشرح خصوصية العنصر الدخيل ووجه الاختلاف.
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا 
التقييم	-تعزز اللعبة القدرة على التمييز بين الأشكال وتنمية مهارات الملاحظة والتفكير المنطقي، وتوفر تجربة تعلمية وممتعة للتفكير المنطقي وحل المشكلات.





لعبة : إيجاد الشكل الدخيل

التعليمة : إليك الشكل المقابل لاحظ عناصره جيدا، واستخرج العنصر الدخيل المختلف عن العناصر الأخرى.

لعبة : إيجاد الشكل الدخيل

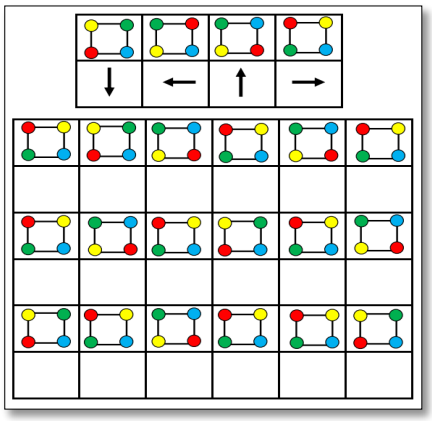
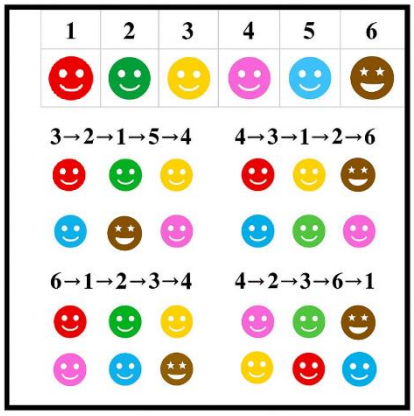
التعليمة : إليك الشكل المقابل لاحظ عناصره جيدا، واستخرج العنصر الدخيل المختلف عن العناصر الأخرى.

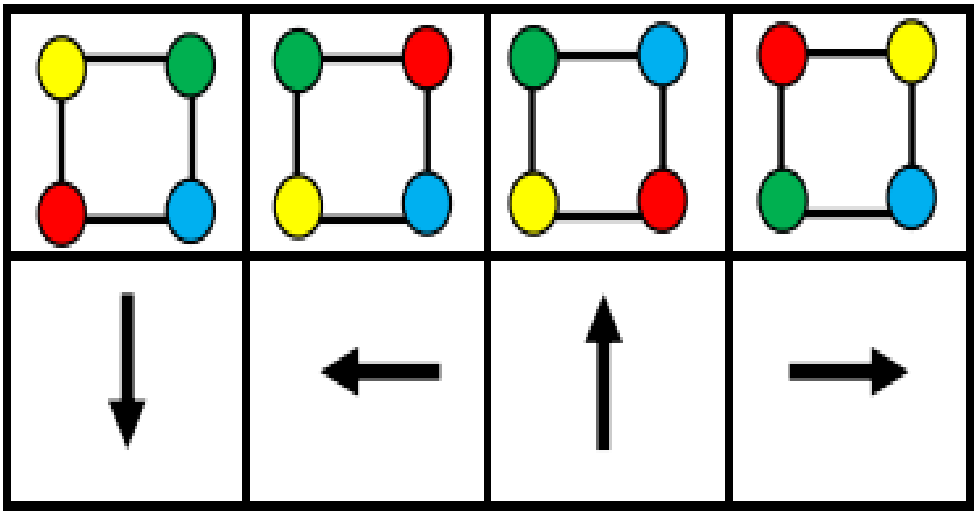
لعبة : إيجاد الشكل الدخيل

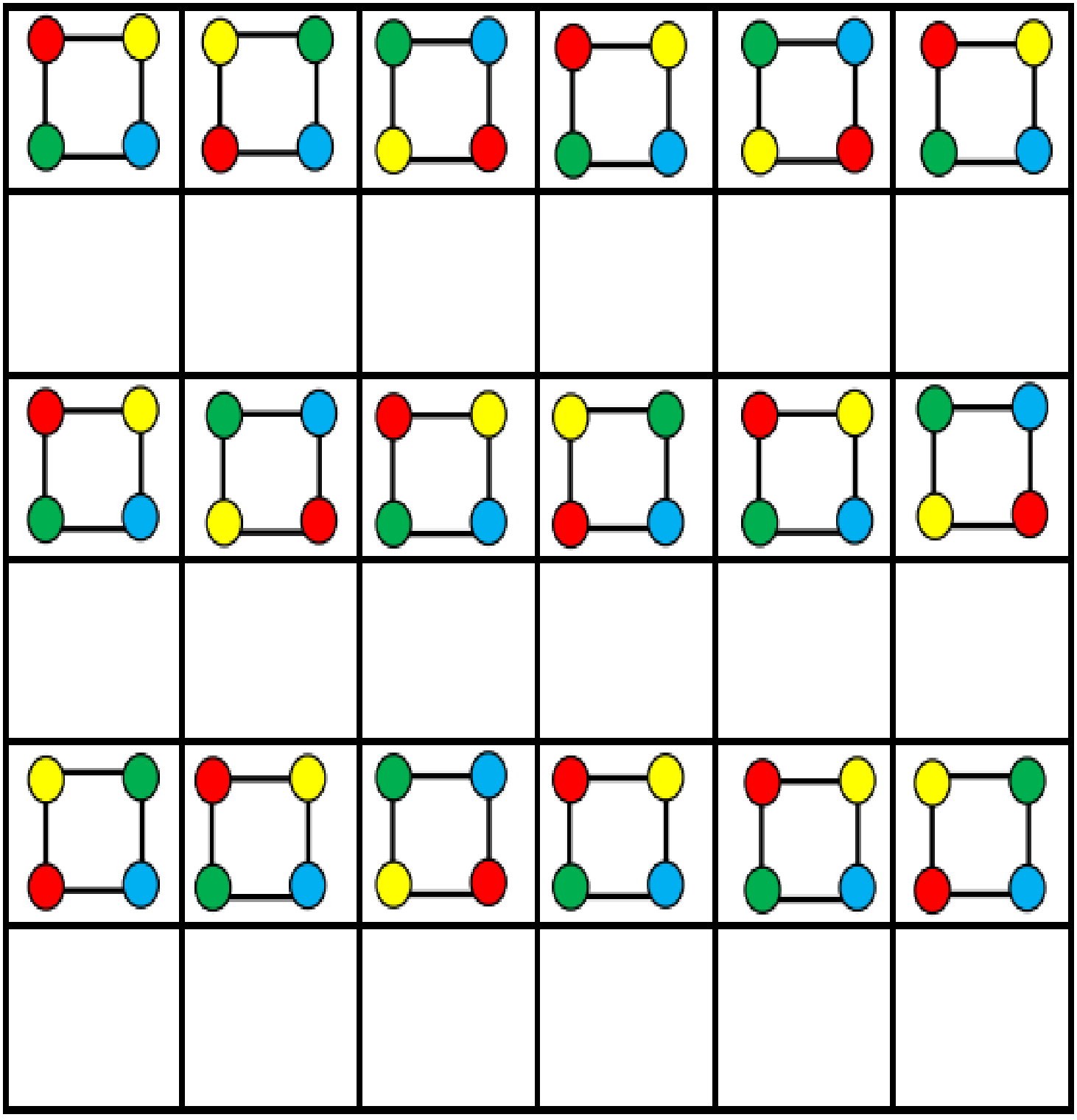
التعليمة : إليك الشكل المقابل لاحظ عناصره جيدا، واستخرج العنصر الدخيل المختلف عن العناصر الأخرى.

الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	الأسبوع :02
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : البرمجي الصغير	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تحديد مشكلات الترميز والتشفير وحلها عن طريق تطوير مهارات الملاحظة والتحليل والتركيب

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص لكل فترة. -يمكن استخدام كل شكل مرة واحدة فقط. -إقصاء اللاعب الذي يظهر نتيجته.
خطوات اللعبة	-يتم توزيع بطاقة الأشكال الملونة على كل لاعب. الحديث عن الأشكال المعروضة والألوان (مع ترك فرصة للأطفال للتعبير عن الألوان التي يحبونها مع ربطها مع أي شيء في الحياة اليومية مع ذكر سبب تفضيلهم لذلك اللون) -الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلقة بالتعليمة المرتبطة باللعبة. شرح التعليمة من قبل المعلم(ة) حيث: -يجب على اللاعب اختيار الرمز المناسب الموجود تحت كل شكل في البطاقة العلوية ووضعه في الشكل المناسب له في البطاقة السفلية بناء على مطابقة النمط اللوني. -يجب أن يتوافق الرمز مع الشكل المختار ومع نمط الألوان والترتيب المحدد. 
التعليمة	-لاحظ البطاقة العلوية والرموز التي وضعت تحت كل شكل من أشكالها اختر منها السهم المناسب لملأ فراغات البطاقة السفلية
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصل إليها. -التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة. -تتويج الفائز بتاج المشقر الصغير.
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس. (في هذه اللعبة يقوم المتعلم بربط الأشكال اعتمادا على تسلسل الأرقام في كل شكل) 
التقييم	-لعبة المشفر الصغير وسيلة ممتعة وشيقة، تعرف اللاعبين بمفهوم التشفير وفك الشفرات بطريقة بسيطة. -تنمي اللعبة الصبر والمثابرة عند اللاعبين تساعدهم على تذكر الأنماط والقواعد





1	2	3	4	5	6

3→2→1→5→4

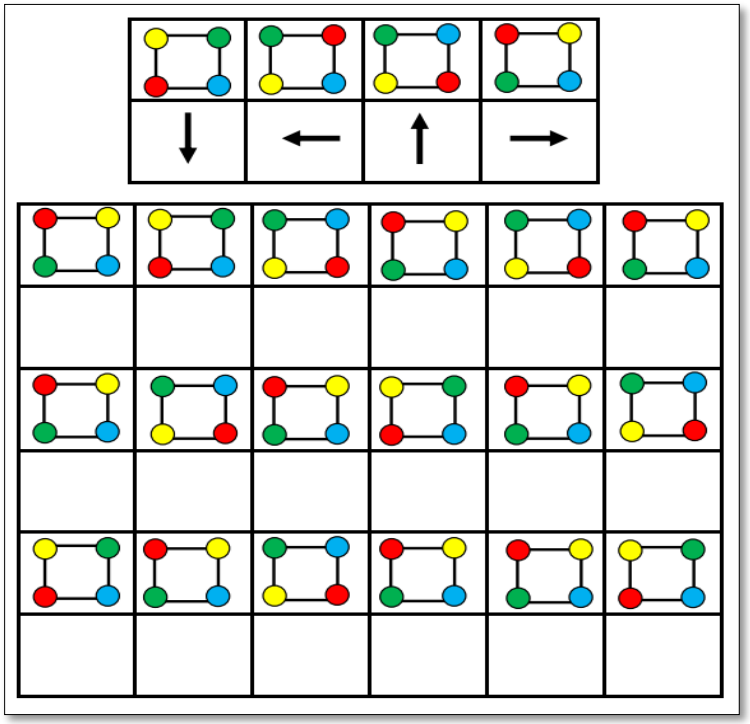
4→3→1→2→6

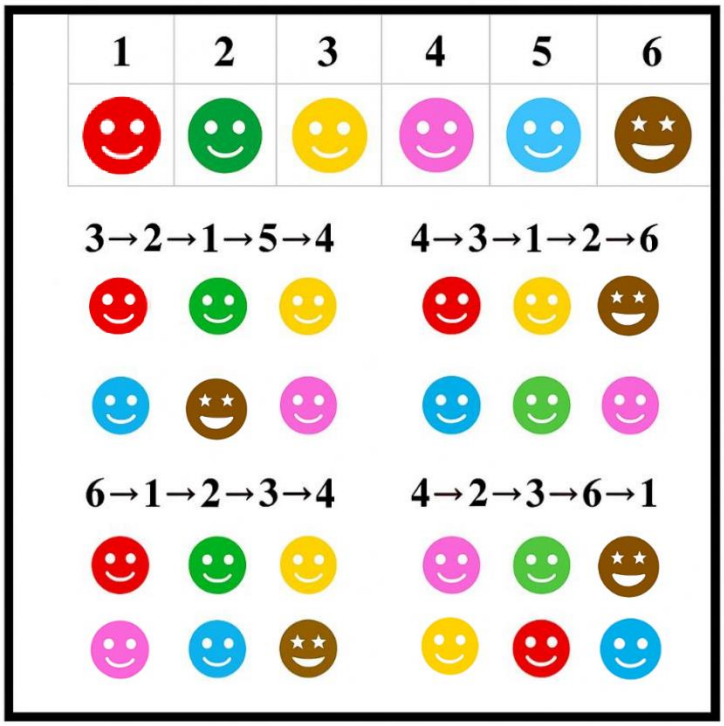
6→1→2→3→4

4→2→3→6→1

لعبة : مهمة التشفير أو البرمجي الصغير

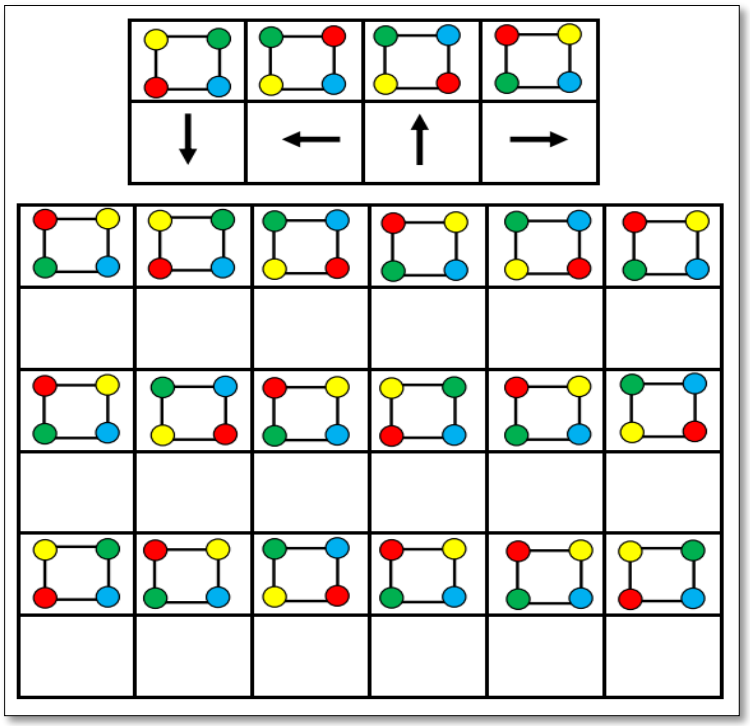
التعليمة : لاحظ البطاقة العلوية والرموز التي وضعت تحت كل شكل من أشكالها اختر منها السهم المناسب لملأ فراغات البطاقة السفلية

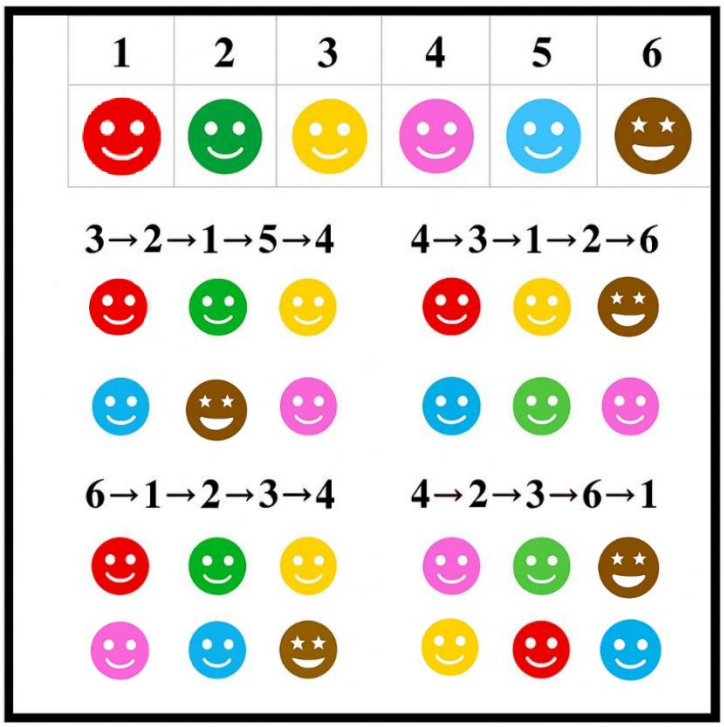




لعبة : مهمة التشفير أو البرمجي الصغير

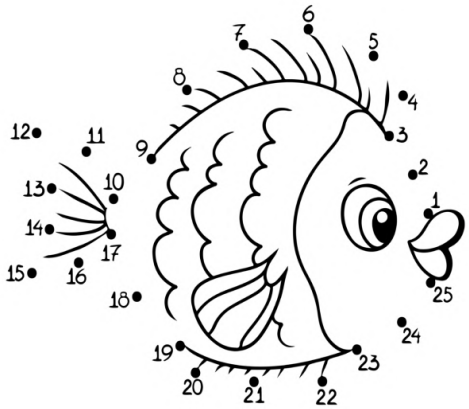
التعليمة : لاحظ البطاقة العلوية والرموز التي وضعت تحت كل شكل من أشكالها اختر منها السهم المناسب لملأ فراغات البطاقة السفلية



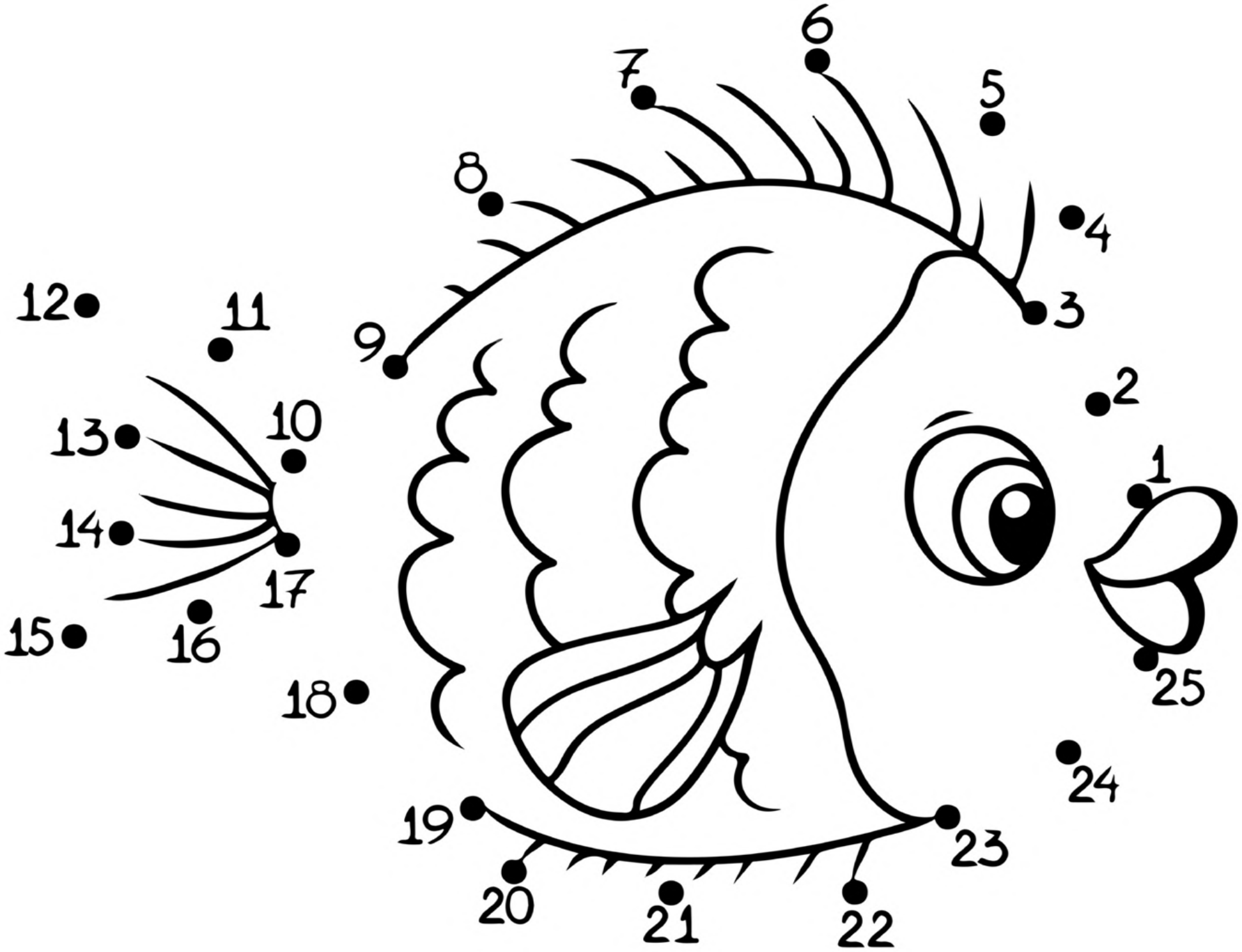


الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	الأسبوع :03
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : الربط التسلسلي للأرقام	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تنمية المهارات الحركية الدقيقة والتدريب على قوة الملاحظة والتفكير السليم

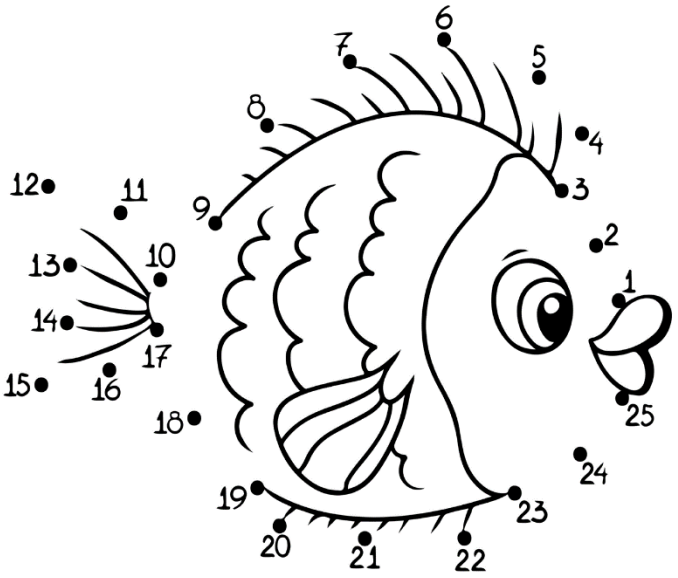
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -الربط بين الأعداد تصاعديا -احترام تقنيات التلوين وبناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة)
خطوات اللعبة	-تقديم ورقة العمل -ابدأ بتحديد النقطة رقم 1 على الورقة -استخدم قلمك لتوصيل النقطة 1 بالنقطة 2 -توصيل كل النقاط واكتشاف الشكل -مطالبة التلاميذ بتلوين الشكل بالألوان المناسبة -يترك للاعبين وقت الإنجاز المطلوب منهم 
التعليمة	-إليك صورة غير واضحة الملامح قم بوصل الأرقام بشكل تسلسلي ثم لون الحيز لتكتشف الصورة
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -توزيع ورقة عمل جديدة -ابدأ بتحديد النقطة رقم 1 على الورقة -استخدم قلمك لتوصيل النقطة 1 بالنقطة 2 -توصيل كل النقاط و اكتشاف الشكل -مطالبة التلاميذ بتلوين الشكل بالألوان المناسبة -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين مع التصحيح الجماعي ثم الفردي
التقييم	-لعبة الربط بين الأعداد بالترتيب التصاعدي لتشكيل الرسم ثم تلوينه تجمع بين التعلم والتسلية، مما يجعلها أداة تعليمية فعالة وممتعة لتطوير مجموعة واسعة من المهارات لدى اللاعبين.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25

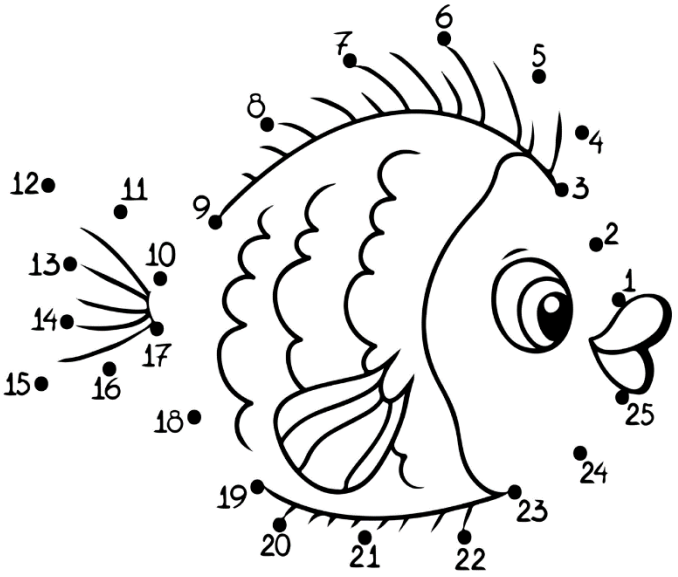
لعبة: الربط التسلسلي للأرقام

التعليمة: إليك صورة غير واضحة الملامح قم بوصل الأرقام بشكل تسلسلي ثم لون الحيز لتكتشف الصورة



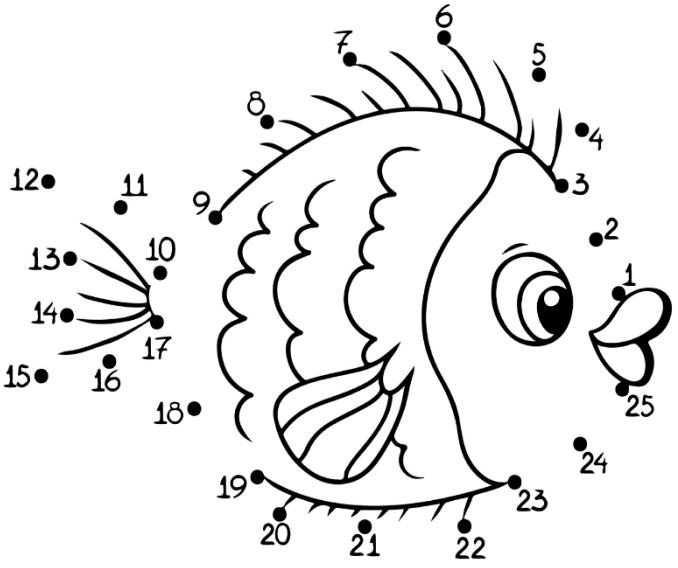
لعبة: الربط التسلسلي للأرقام

التعليمة: إليك صورة غير واضحة الملامح قم بوصل الأرقام بشكل تسلسلي ثم لون الحيز لتكتشف الصورة



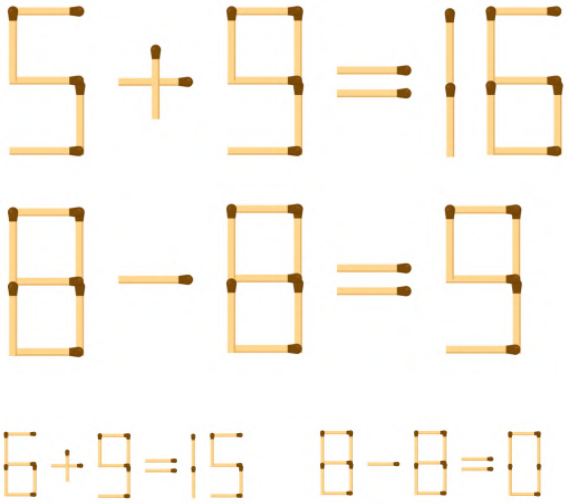
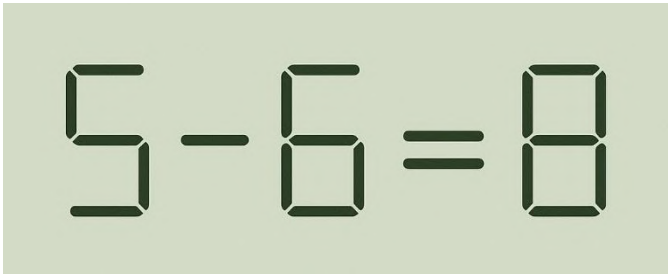
لعبة: الربط التسلسلي للأرقام

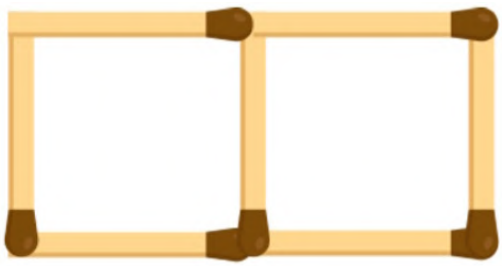
التعليمة: إليك صورة غير واضحة الملامح قم بوصل الأرقام بشكل تسلسلي ثم لون الحيز لتكتشف الصورة

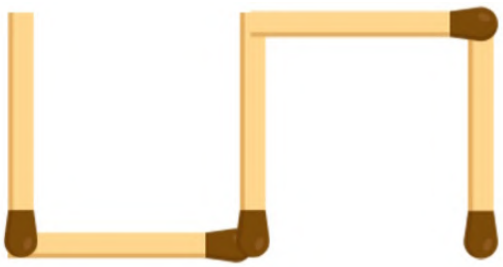


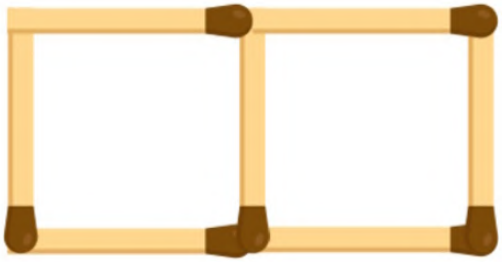
الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 02 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	**الأسبوع :**04
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : أعواد الثقاب	**المدة :** 30د

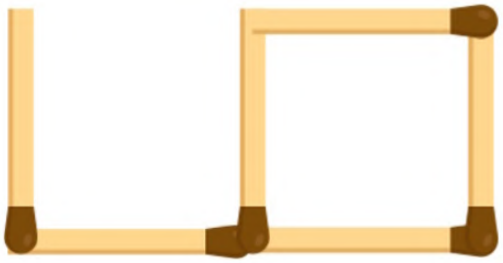
الهدف التعلمي: تنمية الذكاء ومهارات التفكير الإبداعي من خلال التدريب على التركيز وسرعة الحل

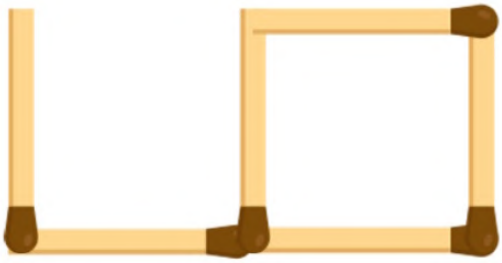
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -تحريك عود ثقاب واحد أو اثنين أو إضافة عود واحد -يجب أن تكون النتيجة النهائية صحيحة.
خطوات اللعبة	-التعرف على نوع العملية الحسابية (جمع، الطرح). -التأكد من صحتها بعدة طرق منها: العد بالخشيبات أو بالأيادي .... الخ -تقديم أعواد الثقاب أو خشيبات للمتعلمين -كتابة العملية على السبورة ومطالبة التلاميذ بتشكيلها بالوسيلة المتاحة -يتعرف على نوع العملية والتركيز على الأرقام 
التعليمة	-أمامك مساواة غير صحيحة، اجعلها صحيحة بتحريك عود ثقاب واحد
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -توزيع ورقة عمل جديدة -قم بتحريك عود واحد فقط بحيث تصبح العملية صحيحة ثم قم بتحريك عودين -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين. -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-لعبة تحريك عود الثقاب للحصول على عملية صحيحة تعتبر أداة تعليمية ممتعة وفعالة لتطوير مجموعة واسعة من المهارات العقلية والحسابية، وتنمية المهارات المكانية والبصرية كما يتطلب تحديد العود المناسب لتحريكه معرفة مكانه وتأثيره على الأرقام والعلامات الحسابية الأخرى، مما يعزز التفكير المكاني والبصري.

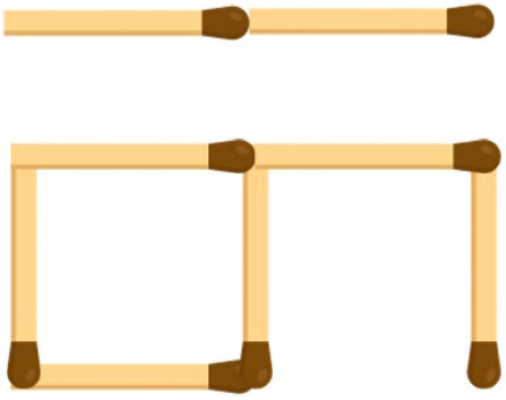


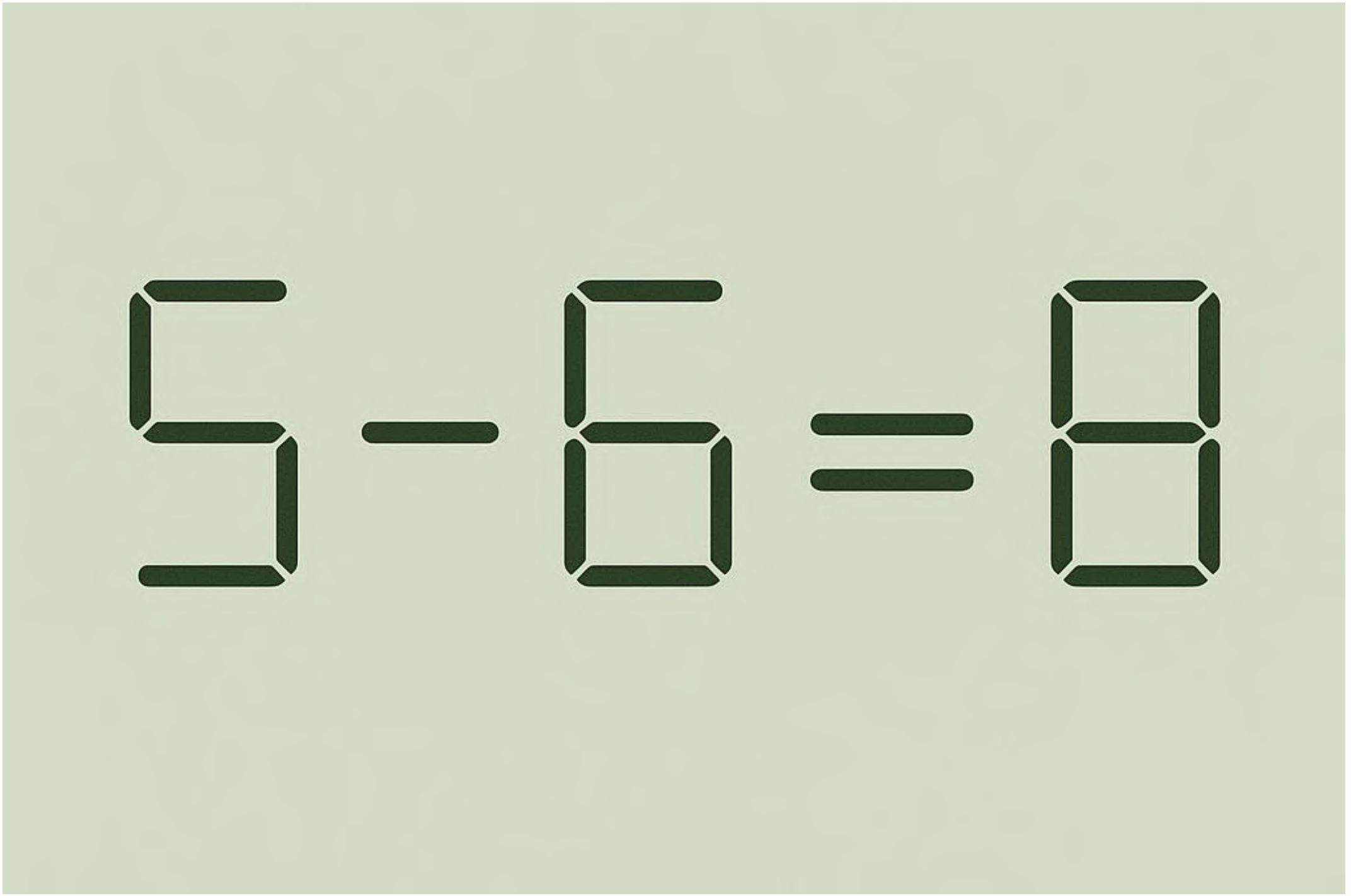






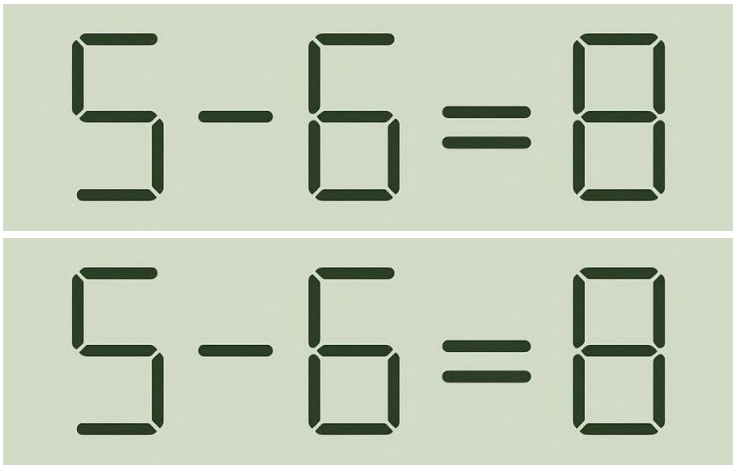


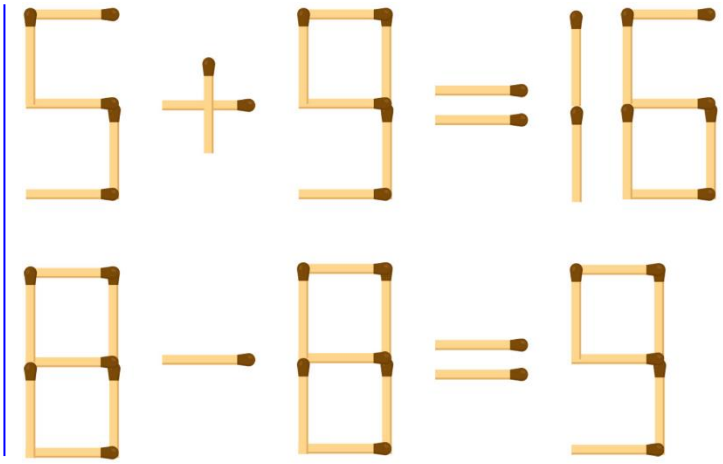



5-6=8

لعبة: أعواد الثقاب

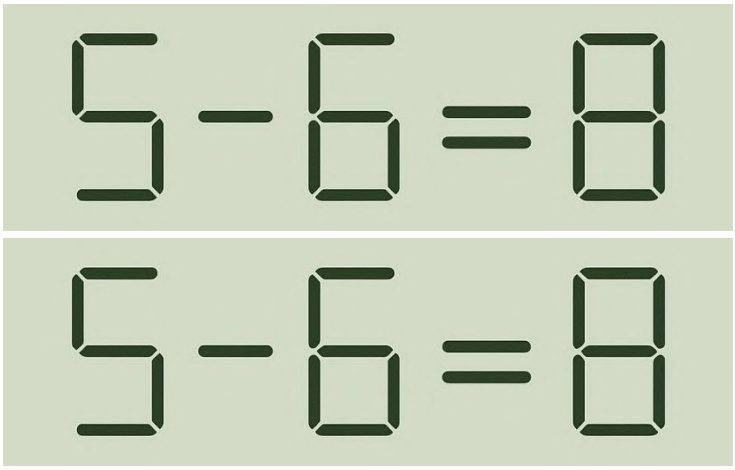
التعليمة: أمامك مساواة غير صحيحة، اجعلها صحيحة بإضافة عود ثقاب واحد / ثم بتحريك عود واحد في النموذج2 ثم حرك 2عود

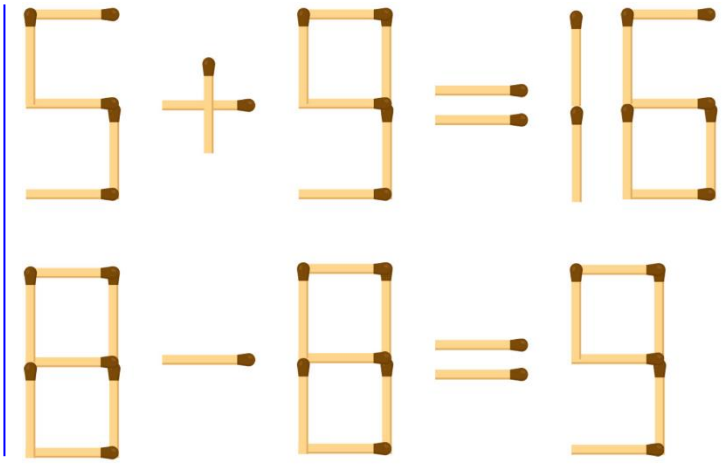




لعبة: أعواد الثقاب

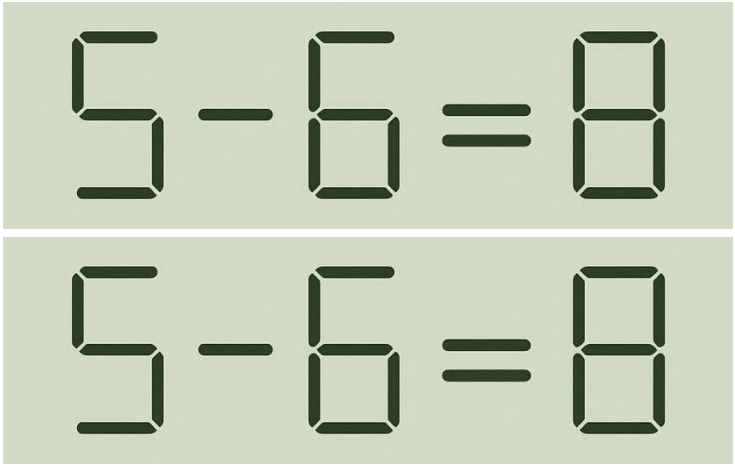
التعليمة: أمامك مساواة غير صحيحة، اجعلها صحيحة بإضافة عود ثقاب واحد / ثم بتحريك عود واحد في النموذج2 ثم حرك 2عود

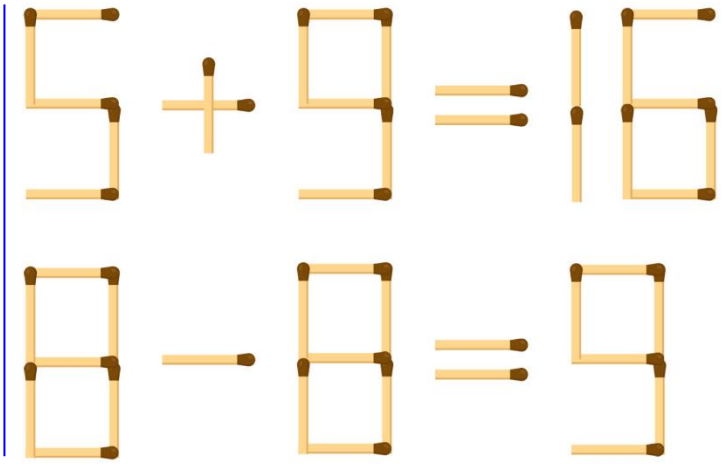




لعبة: أعواد الثقاب

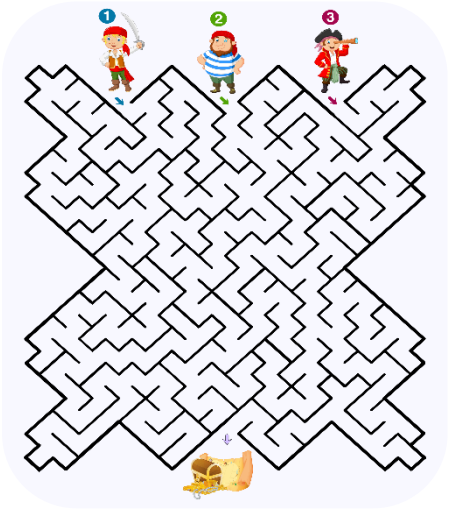
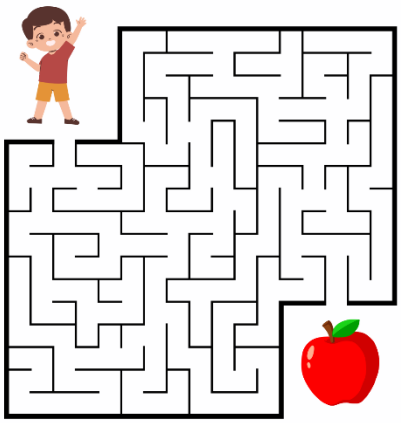
التعليمة: أمامك مساواة غير صحيحة، اجعلها صحيحة بإضافة عود ثقاب واحد / ثم بتحريك عود واحد في النموذج2 ثم حرك 2عود



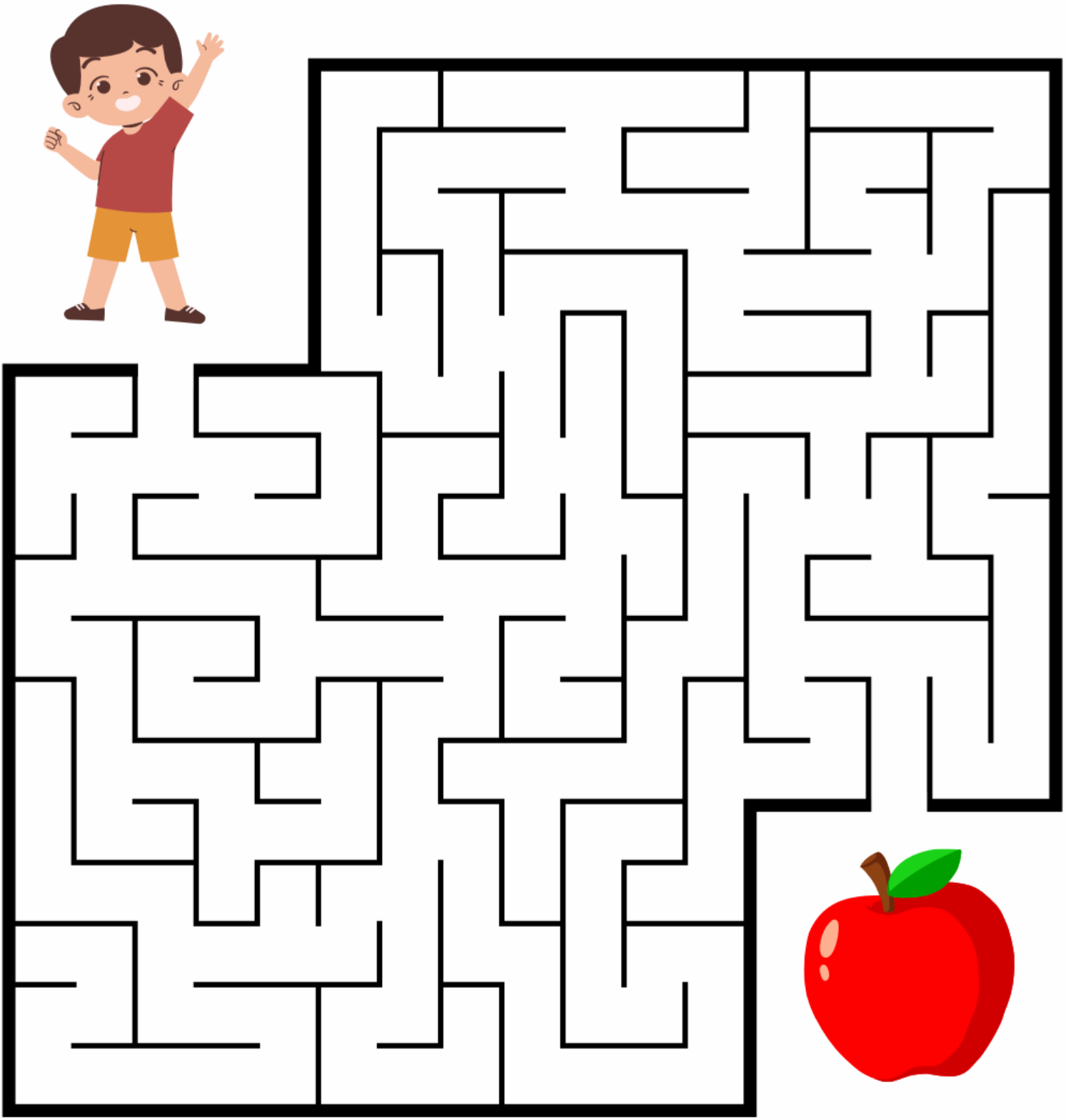


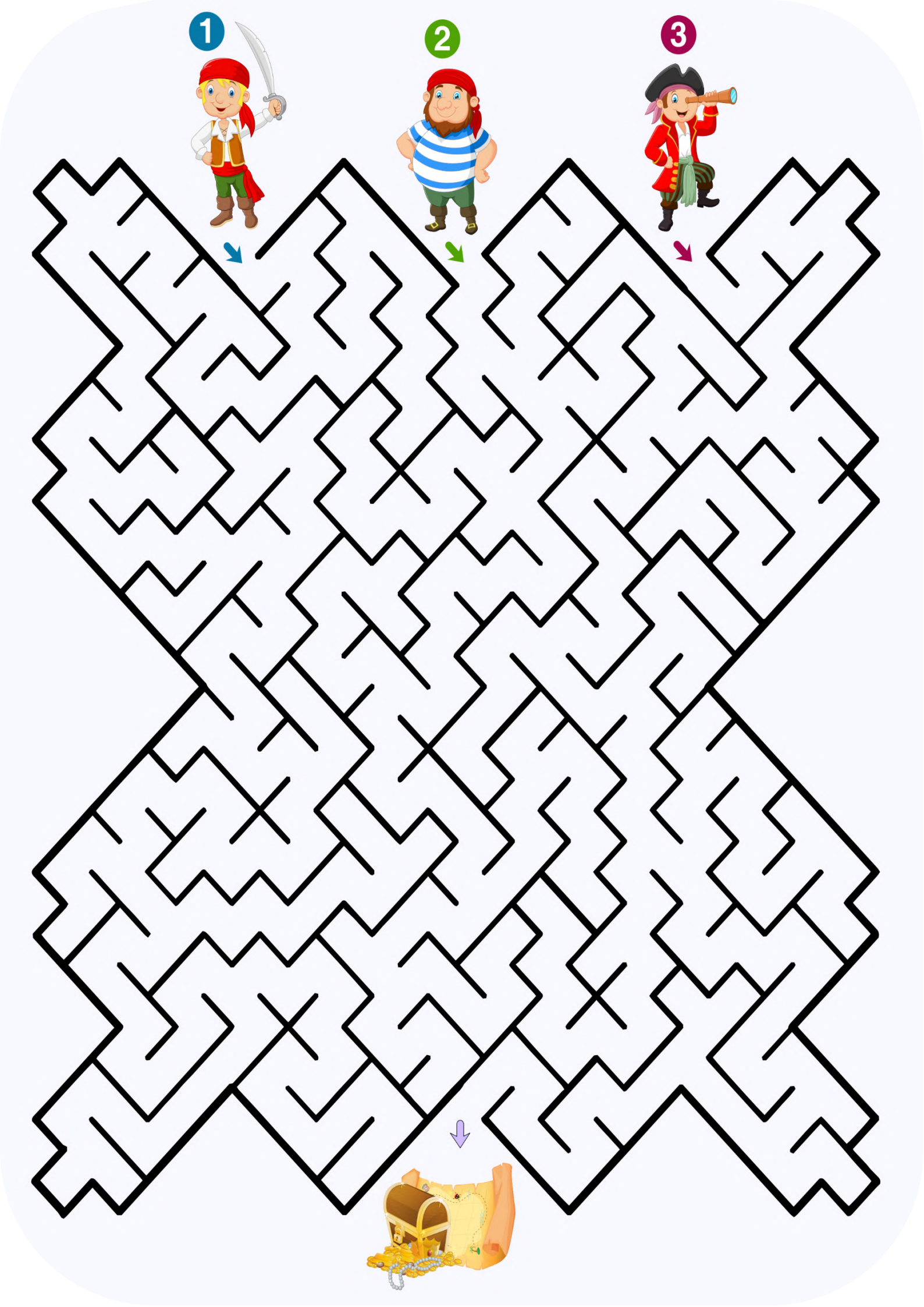
الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 02 ابتدائي
الميدان : الفضاء و الهندسة	**الأسبوع :**05
طريقة اللعب : جماعي(3 أفراد)	**الحصة :**01
المحتوى : مسابقة في متاهة	**المدة :** 30د

الهدف التعلمي: تحسين المهارات الحركية الجسمية والمهارات الحركية البصرية

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. -لعبة التنافس في متاهات للوصول الأول.
خطوات اللعبة	-يتطلب السباق داخل المتاهة مستوى عال من التركيز والانتباه لتجنب الأخطاء والوصول إلى الهدف بسرعة. -اتباع مسلك سهل وتمثيله بسهم للوصول إلى الكنز الأول 
التعليمة	-يتطلب من اللاعبين الثلاث أن يختار كل واحد منهم المسلك السهل للوصول إلى الكنز في أقل وقت ممكن
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بعرض النتيجة المتوصل إليها في جدول التقييمات.
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا. 
التقييم	-لعبة التنافس في المتاهات، تجمع بين التعليم والترفيه مما يجعلها وسيلة فعالة لتعزيز مجموعة متنوعة من المهارات الهامة كالمهارات البصرية والذهنية، بالإضافة إلى تثمين العمل الجماعي وتعزيز روح التنافس والدعم الحركي الدقيق ما يؤدي الى الرفع من مستوى الثقة وتوفير تجربة لعب ممتعة ومثيرة.

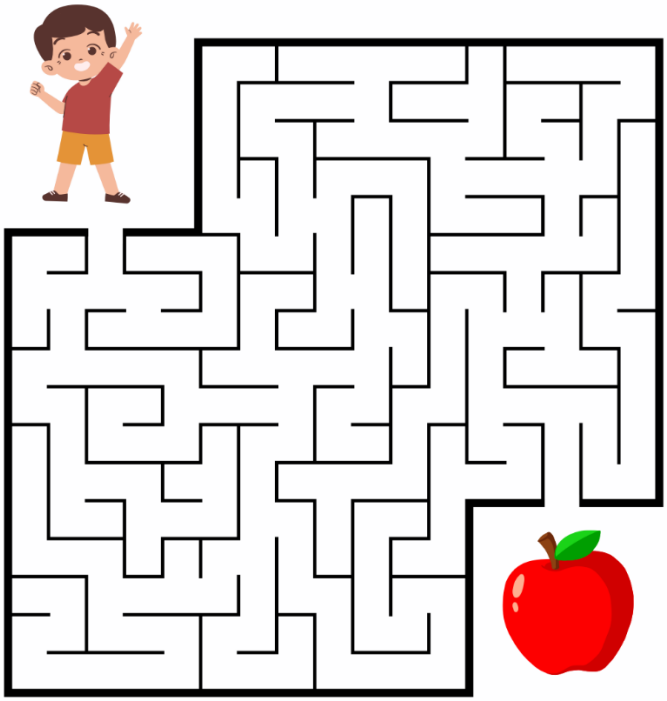
الجولات	اللاعب الأول	اللاعب الثاني	اللاعب الثالث .....
الجولة الأولى			
الجولة الثانية			
الجولة الثالثة			
النتيجة			
الفائز			

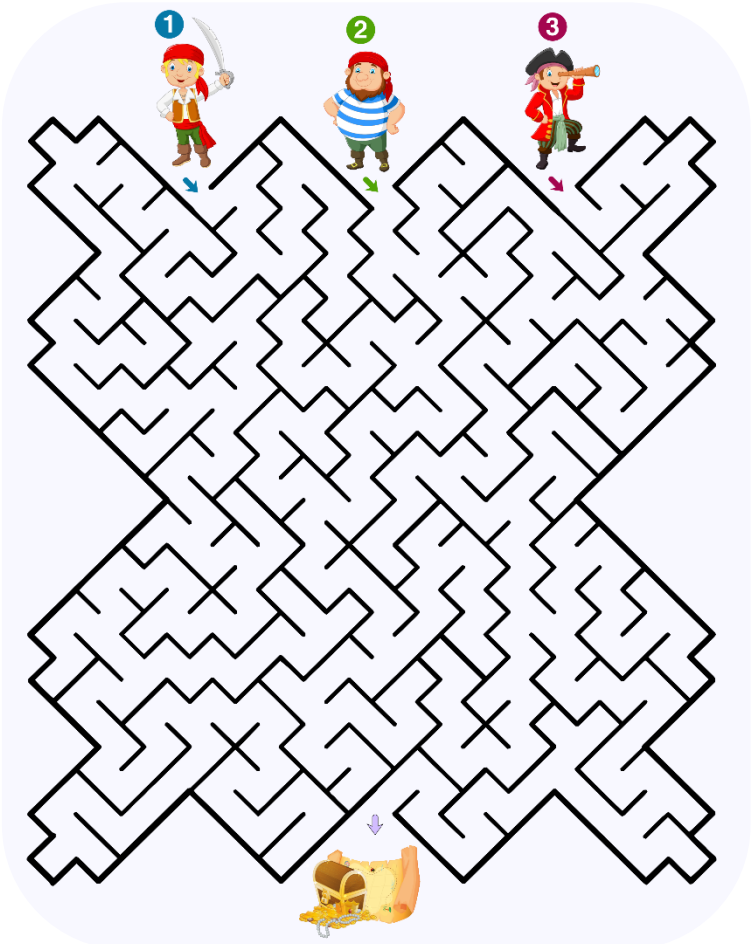



1
2
3

لعبة : مسابقة في متاهة

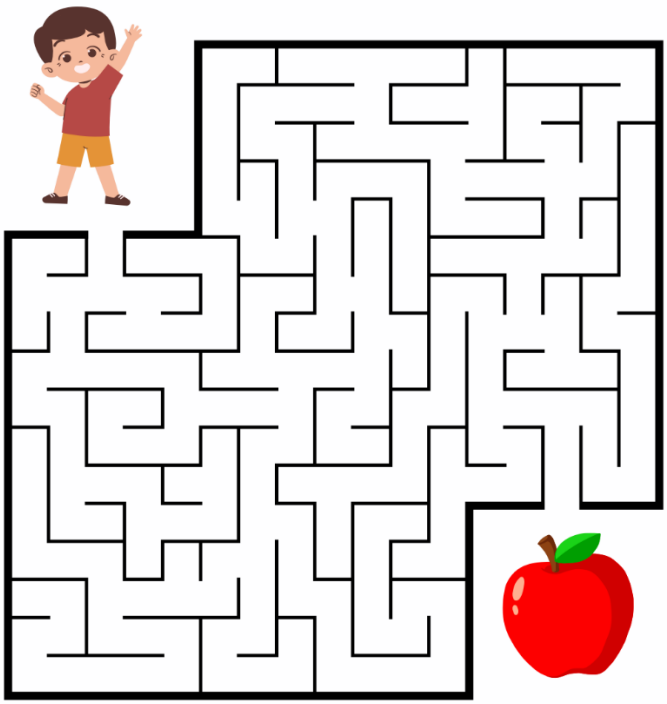
التعليمة : يتطلب من اللاعبين الثلاث أن يختار كل واحد منهم المسلك السهل للوصول إلى الكنز في أقل وقت ممكن

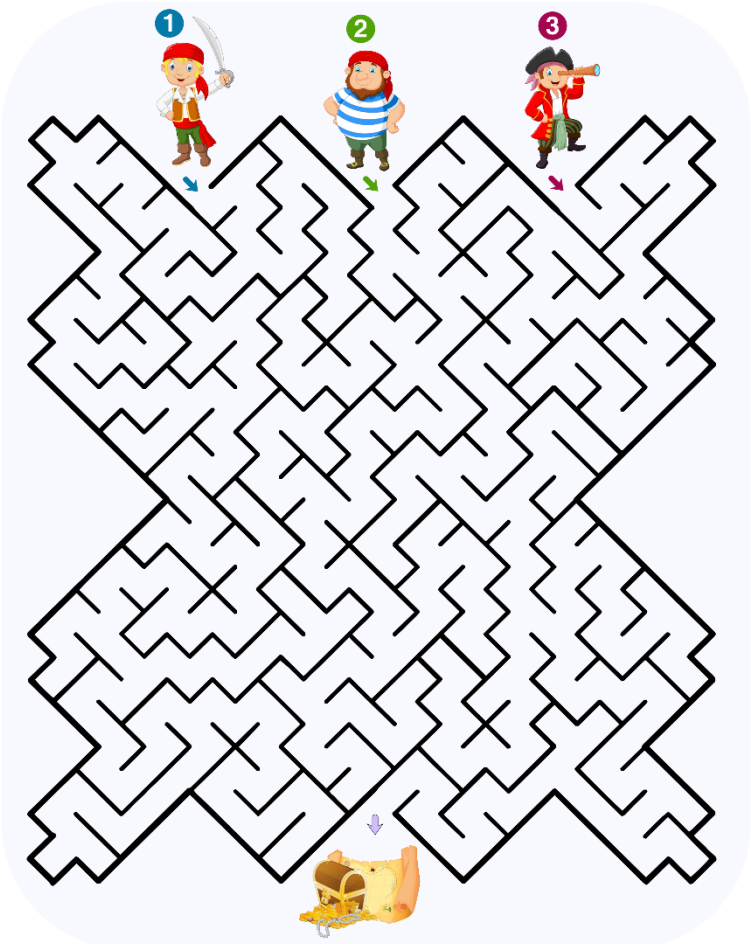




لعبة : مسابقة في متاهة

التعليمة : يتطلب من اللاعبين الثلاث أن يختار كل واحد منهم المسلك السهل للوصول إلى الكنز في أقل وقت ممكن





الجولات	اللاعب الأول	اللاعب الثاني	اللاعب الثالث .....
الجولة الأولى			
الجولة الثانية			
الجولة الثالثة			
النتيجة			
الفائز			

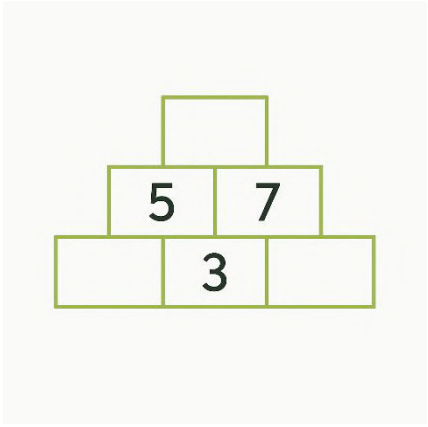
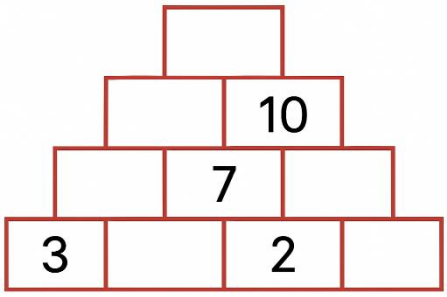
الجولات	اللاعب الأول	اللاعب الثاني	اللاعب الثالث .....
الجولة الأولى			
الجولة الثانية			
الجولة الثالثة			
النتيجة			
الفائز			

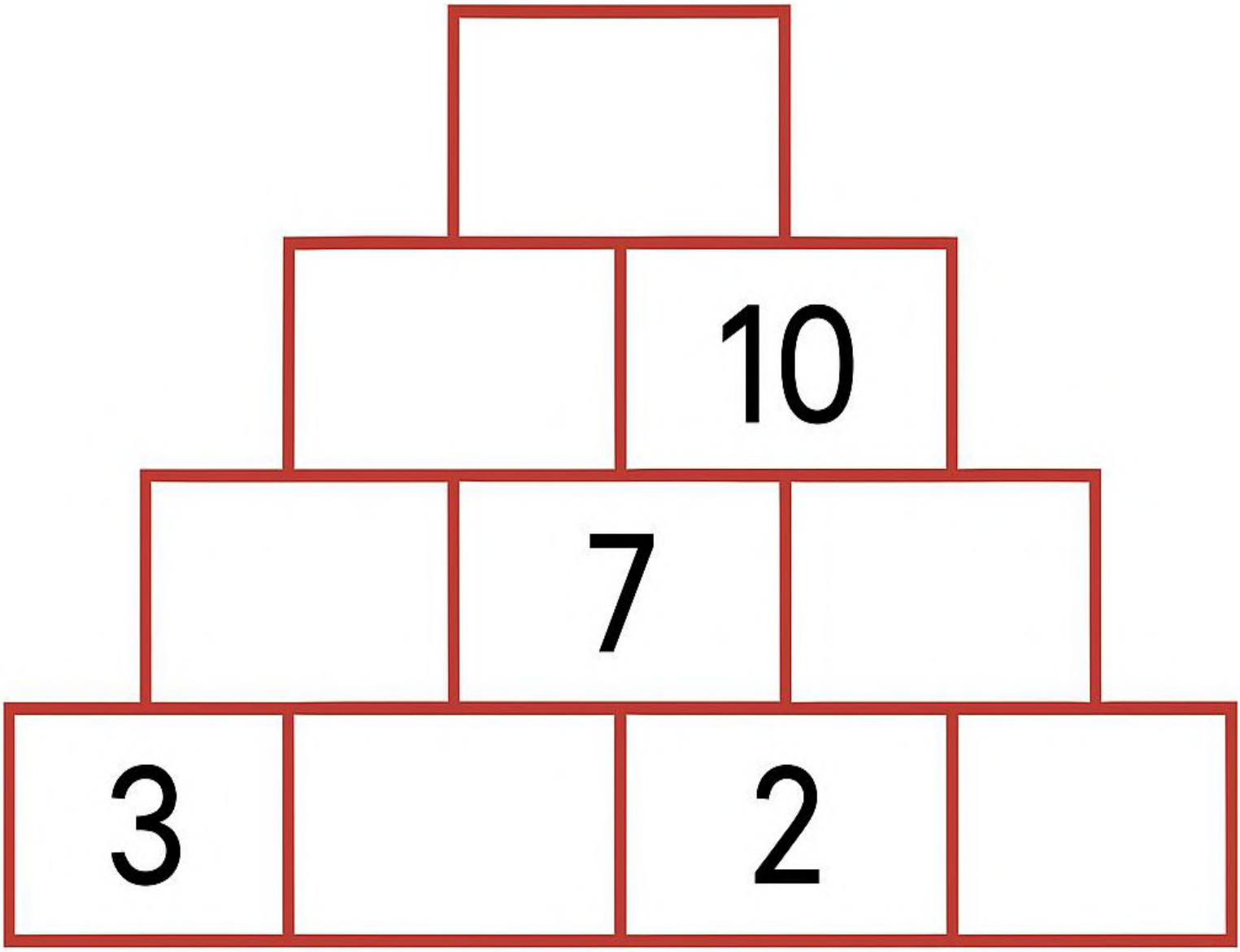
الجولات	اللاعب الأول	اللاعب الثاني	اللاعب الثالث .....
الجولة الأولى			
الجولة الثانية			
الجولة الثالثة			
النتيجة			
الفائز			

الجولات	اللاعب الأول	اللاعب الثاني	اللاعب الثالث .....
الجولة الأولى			
الجولة الثانية			
الجولة الثالثة			
النتيجة			
الفائز			

الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الأعداد و الحساب	الأسبوع :06
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : هرم الأعداد	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تحسين المهارات الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد

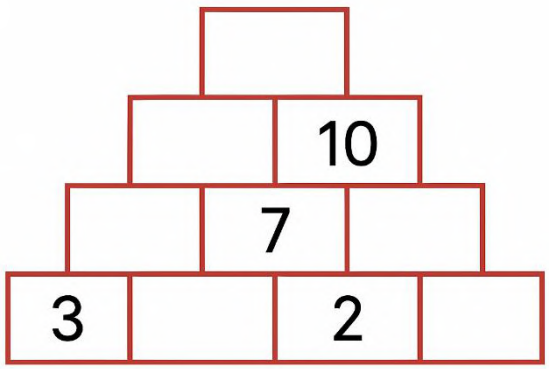
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -القيام بعملة الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة -يكتب الأعداد الناقصة داخل خانات الهرم
خطوات اللعبة	-تقديم بطاقة هرم الأعداد للمتعلمين -تتطلب اللعبة القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد -مناقشة التلاميذ والاستماع إلى تفسيراتهم والفرضيات والتخمينات -ترك وقت لتفكير والإنجاز 
التعليمة	-للوصول إلى قمة الهرم، استعمل مهاراتك الحسابية لإيجاد الأعداد الصحيحة
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -توزيع ورقة عمل جديدة -تتطلب اللعبة القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-تنمي القدرات العقلية للمتعلم وتعزيزها (تنمية المهارات الحسابية والاجتماعية وتساعد اللاعبين على فهم العلاقات بين الأعداد) -تعد اللعبة ممتعة ومشوقة -تعزيز التفكير المكاني والبصري

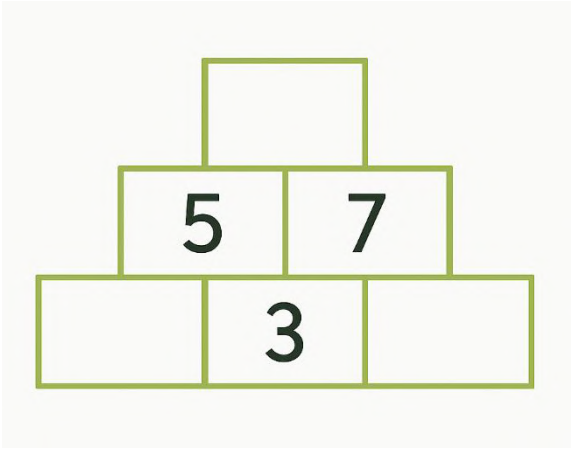

10
7
3
2

٥
٣
٧

لعبة: هرم الأعداد

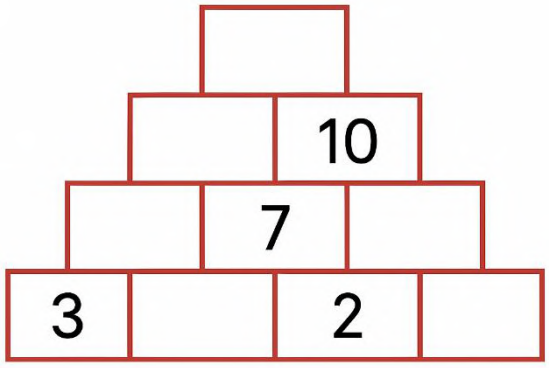
التعليمة: للوصول إلى قمة الهرم، استعمل مهاراتك الحسابية لإيجاد الأعداد الصحيحة

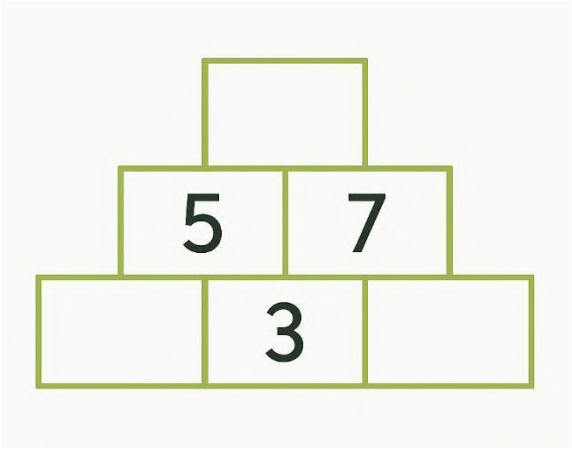




لعبة: هرم الأعداد

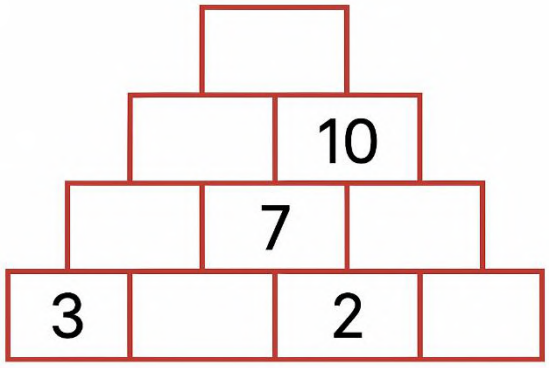
التعليمة: للوصول إلى قمة الهرم، استعمل مهاراتك الحسابية لإيجاد الأعداد الصحيحة

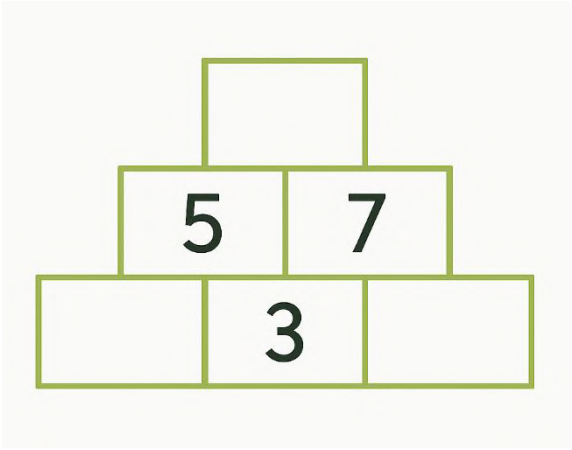




لعبة: هرم الأعداد

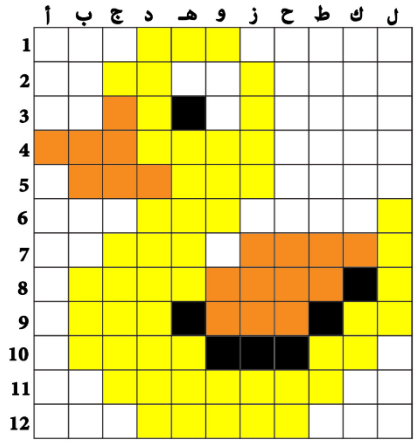
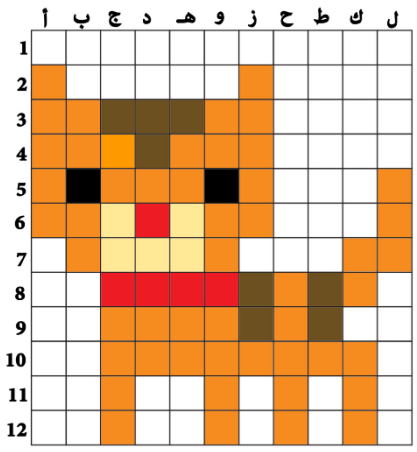
التعليمة: للوصول إلى قمة الهرم، استعمل مهاراتك الحسابية لإيجاد الأعداد الصحيحة



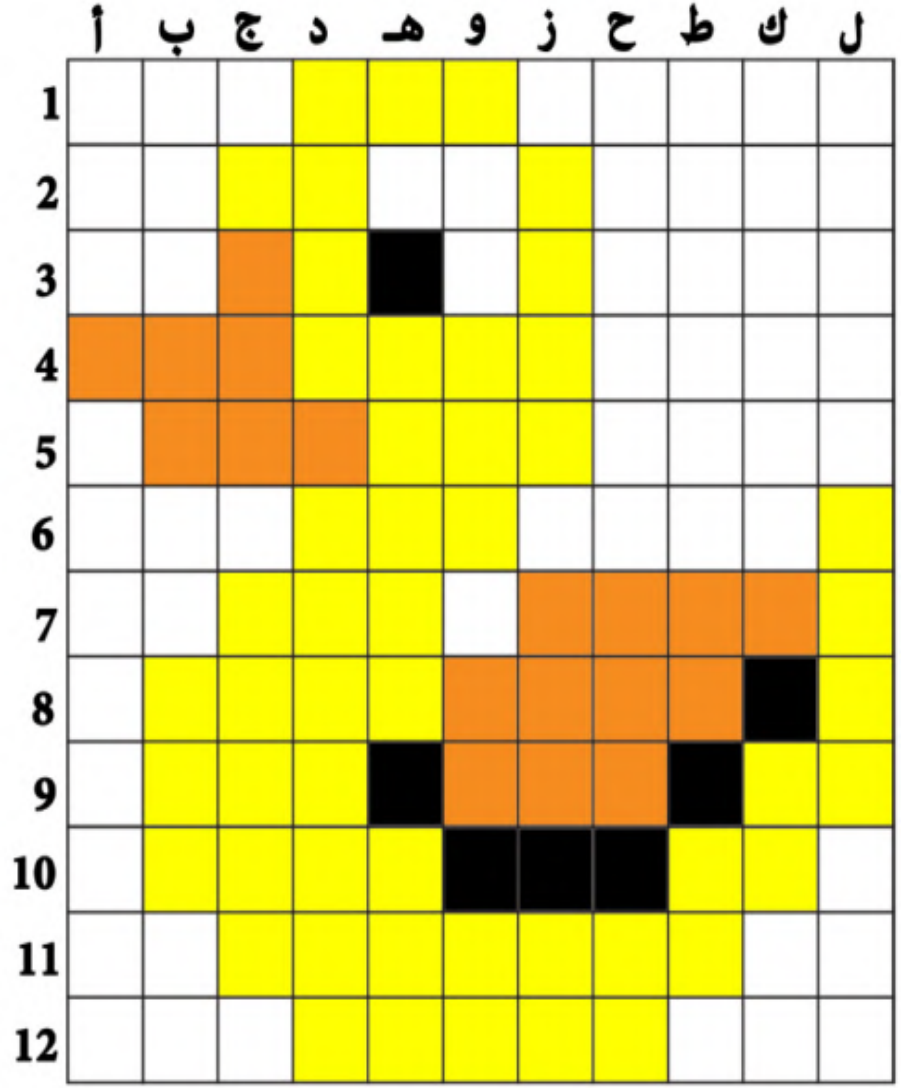


الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 02 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	**الأسبوع :**07
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : اللّغز	**المدة :** 30د

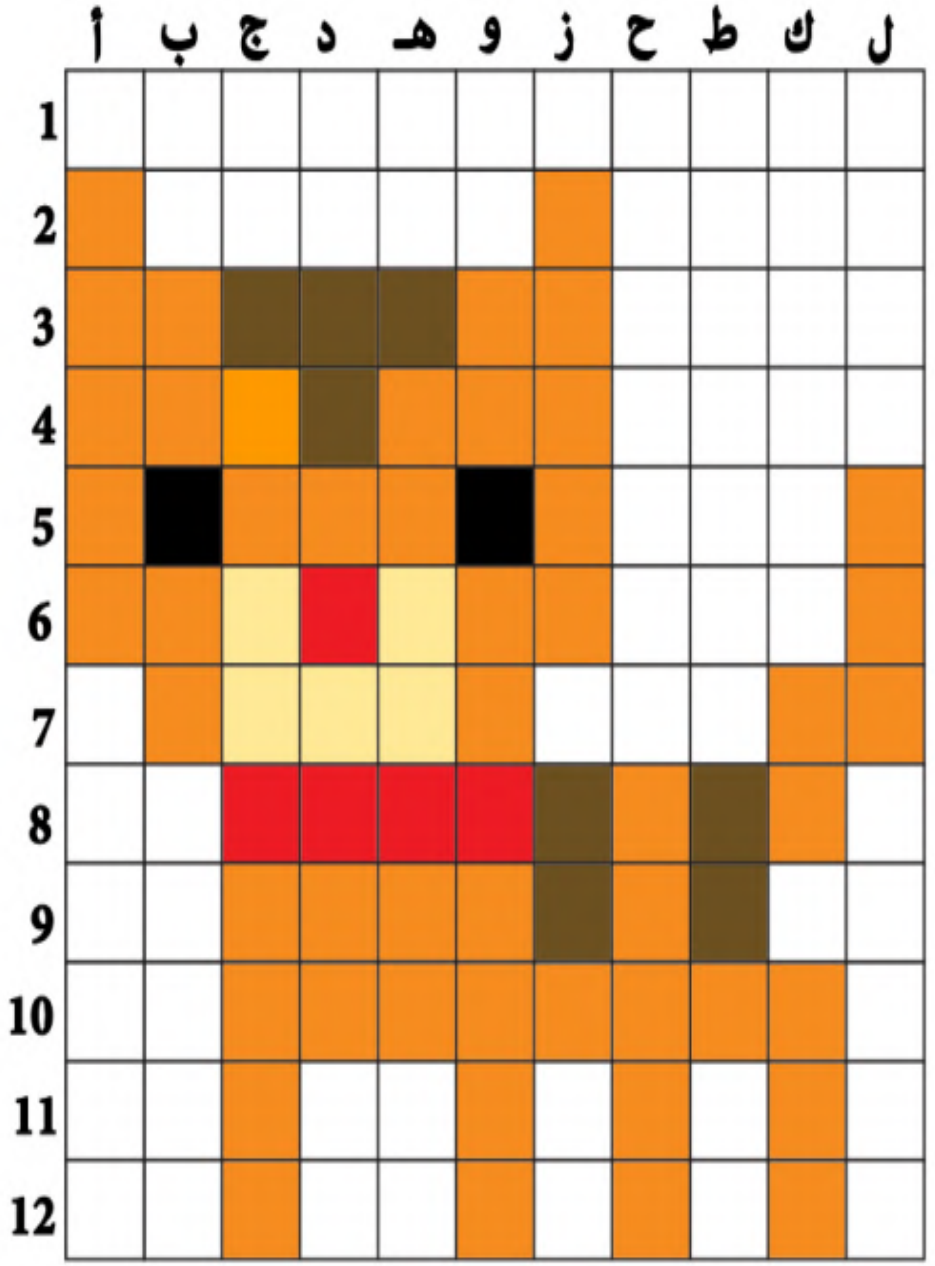
الهدف التعلمي: تطوير مهارات التنظيم والتصنيف التحليل والفهم واستخدام معاني الرموز وتطبيقها في السياق المناسب

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. -تحديد موقع كل مربع باستخدام التماثل المحوري -يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة. -تتطلب اللعبة القيام بتركيب الوحدات للحصول على تمثيل الصورة 
التعليمة	-للحصول على الصورة الكاملة، قم بجمع والوحدات ووضعها في مكانها المناسب
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -توزيع ورقة عمل جديدة -مطالبة اللاعبين ملاحظة البطاقة والتعبير عنها -دعوة اللاعب إلى تركيب الوحدات للحصول على تمثيل الصورة -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-فن التركيب اللوني جزء من الفن الرقمي يتم فيه إنشاء الصورة عن طريق مجموعة من المربعات الملونة، وهذه المربعات هي أساس الصور الرقمية والتي يمكن رؤيتها بدقة منخفضة للغاية

	أ	ب	ج	د	هـ	و	ز	ح	ط	ك	ل
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											

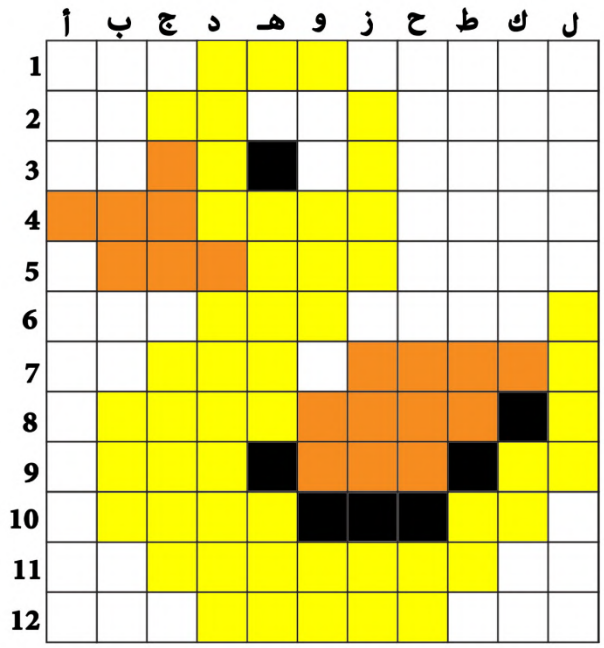


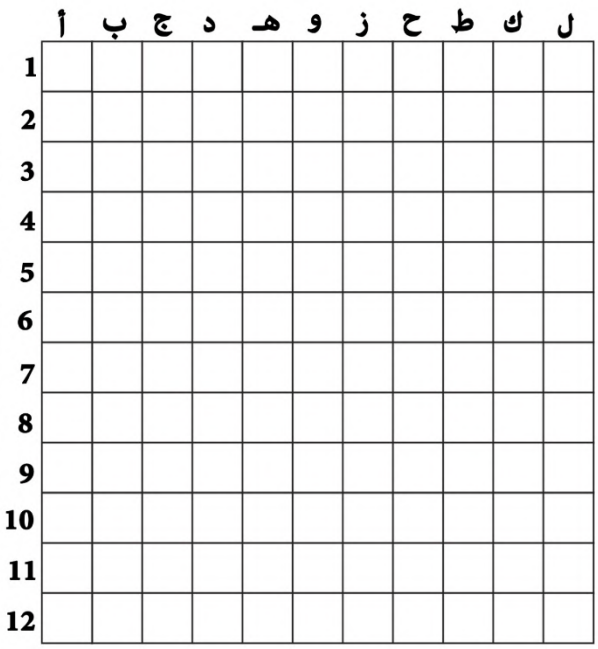
	أ	ب	ج	د	هـ	و	ز	ح	ط	ك	ل
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											

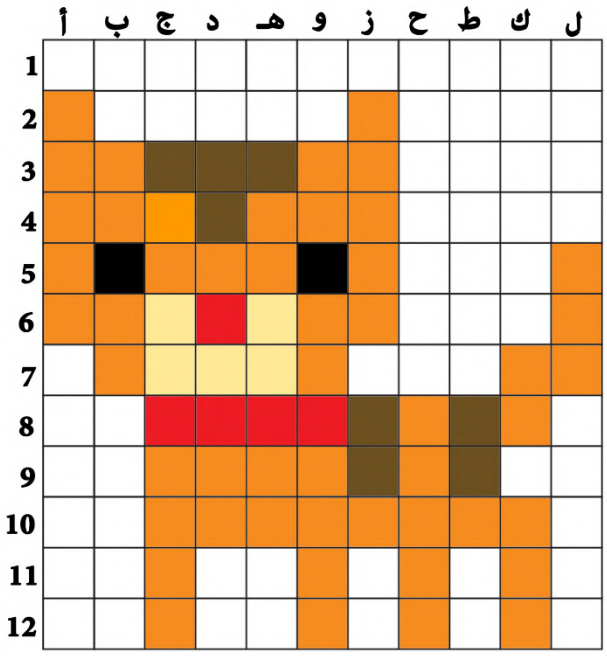


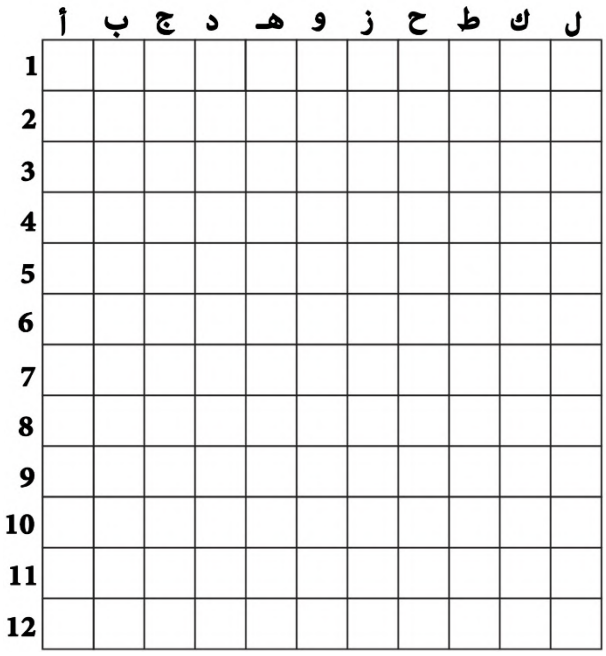
لعبة : اللّغز

التعليمة : للحصول على الصورة الكاملة، قم بجمع والوحدات ووضعها في مكانها المناسب









الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	الأسبوع :08
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لعبة الفروق	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تنمية القدرة على الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الزمن المخصص للعبة يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم يتوجب على اللاعب التركيز في الصورتين والتعرف على التفاصيل
خطوات اللعبة	-تقديم بطاقة اللغز للمتعلمين -مطالبة اللاعبين ملاحظة البطاقة والتعبير عنها -دعوة اللاعب إلى التركيز والانتباه لمعرفة الخطأ في الصورة -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم
التعليمة	-ابحث عن الاختلافات الموجودة بين الصورتين المتطابقتين
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -توزيع ورقة عمل جديدة -مطالبة اللاعبين ملاحظة البطاقة والتعبير عنها -دعوة اللاعب إلى التركيز والانتباه لمعرفة الخطأ في الصورة -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي
التقييم	-تزيد من قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل -فائدة اللعبة تكمن في الترفيه والتسلية -تعزيز روح التنافس

لعبة: الفروق

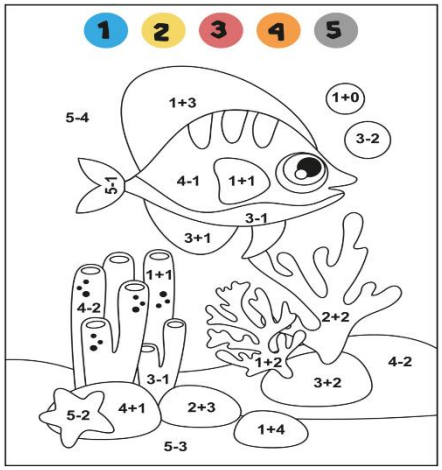
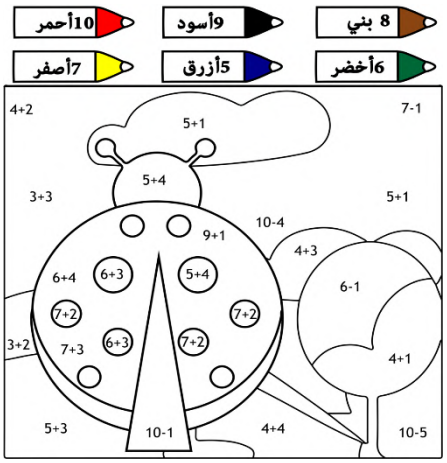
التعليمة: ابحث عن الاختلافات الموجودة بين الصورتين المتطابقتين

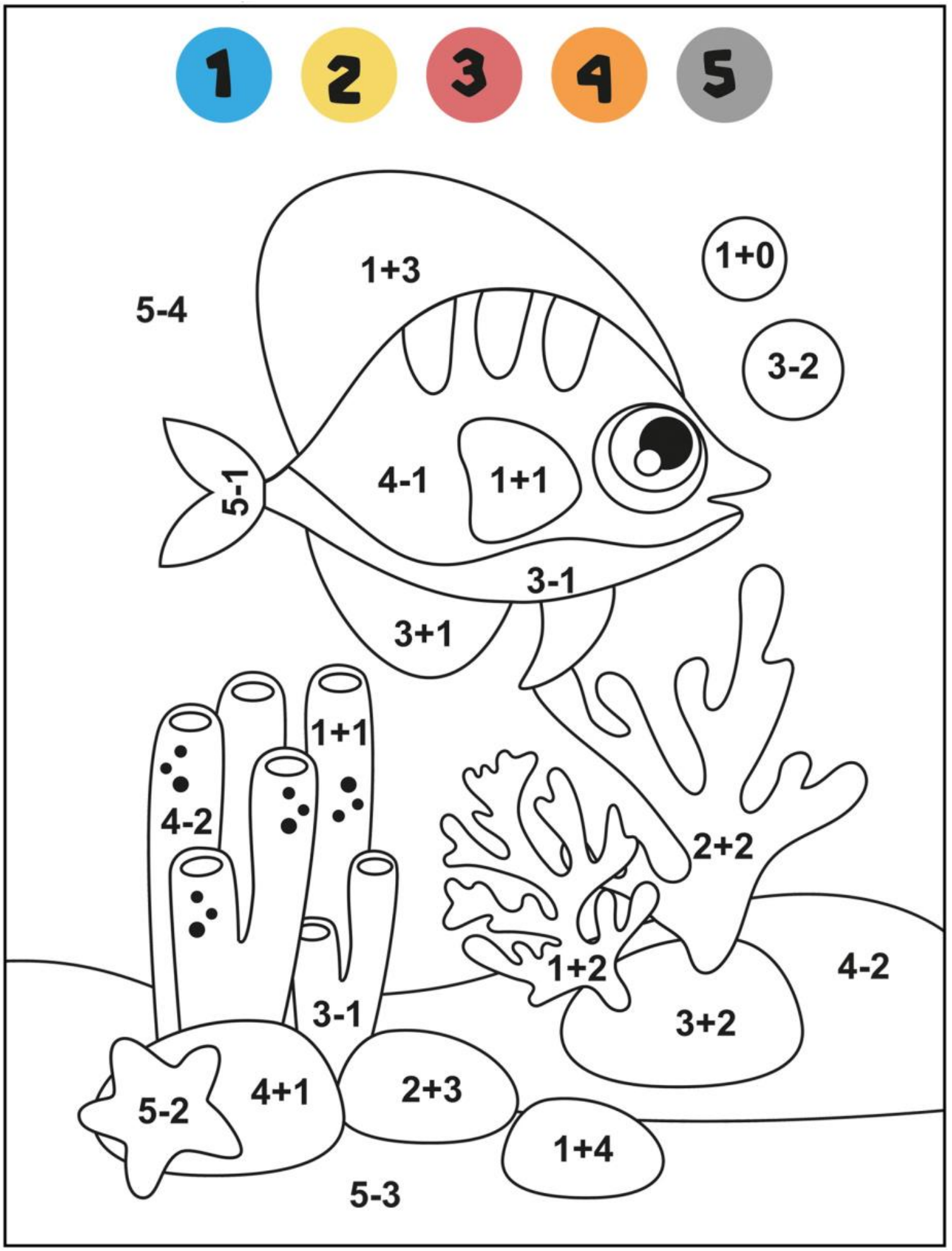
لعبة: الفروق

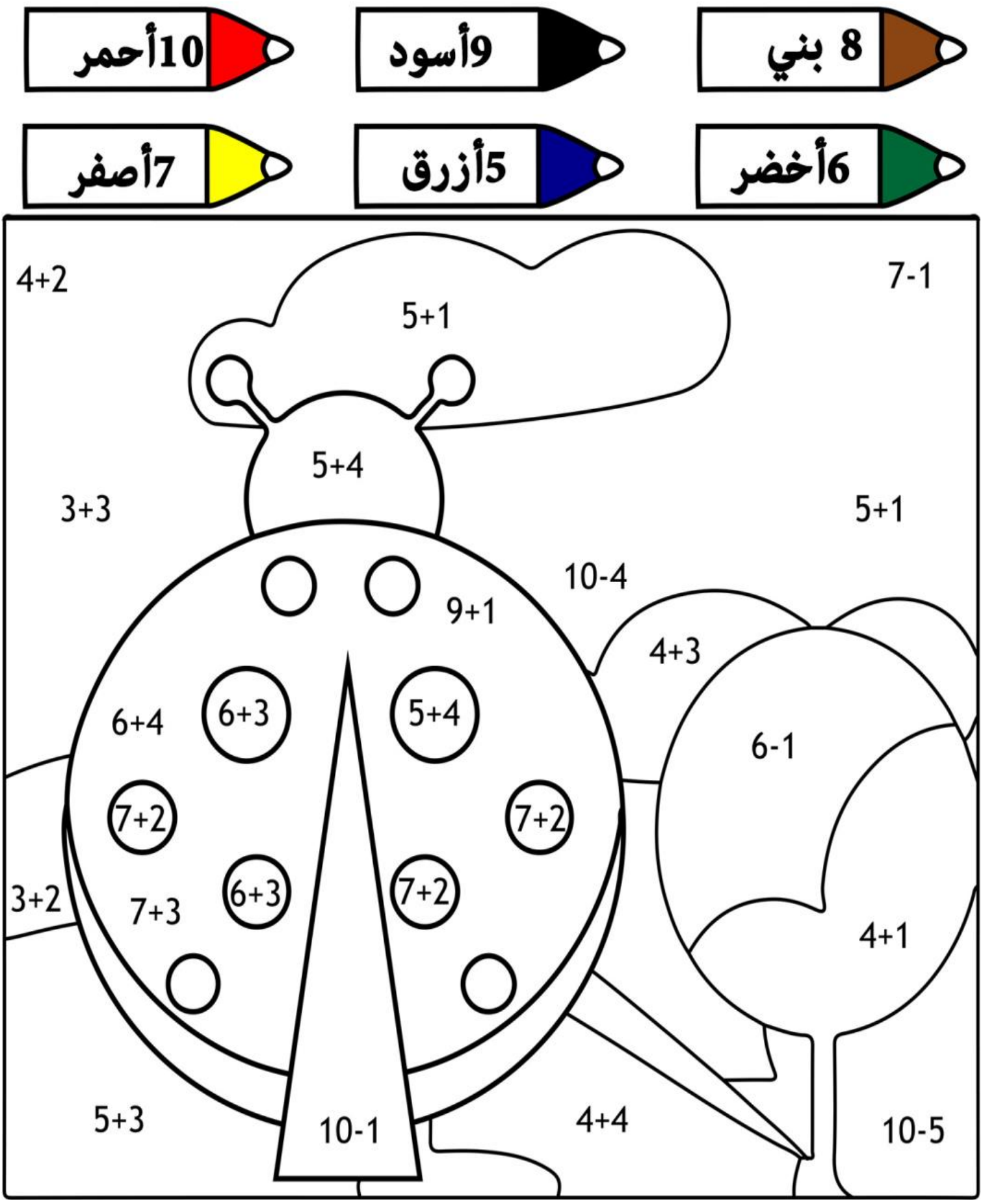
التعليمة: ابحث عن الاختلافات الموجودة بين الصورتين المتطابقتين

الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	الأسبوع :09
طريقة اللعب : تنظيم معطيات	الحصة :01
المحتوى : أحسب و ألون	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تطوير المهارات الحسية والذهنية والإدراك البصري

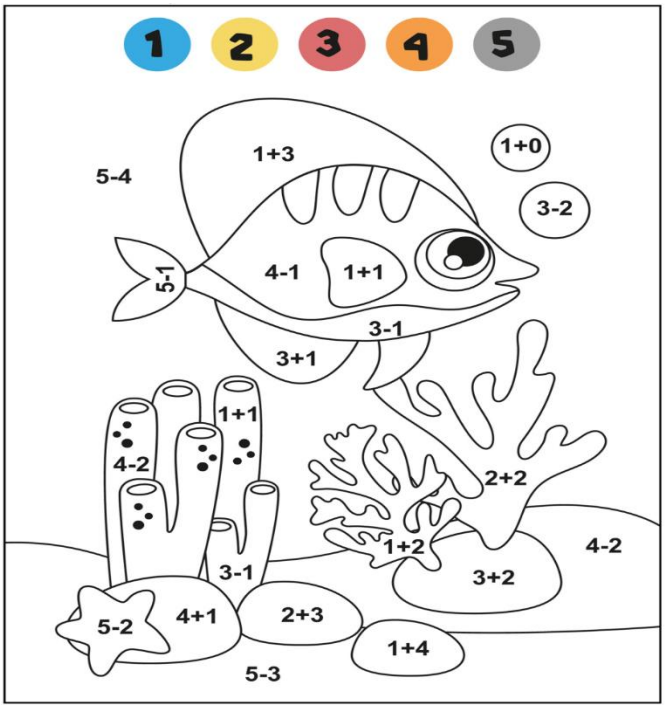
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -التلوين المرتبط بنتائج العمليات الحسابية
خطوات اللعبة	-تقديم بطاقة اللغز للمتعلمين -مطالبة اللاعبين ملاحظة البطاقة والتعبير عنها -دعوة اللاعب إلى التركيز والقيام بحساب نتيجة العمليات الحسابية حسابا ذهنيا بسرعة ودقة ثم لونها حسب المفتاح المرفق بالصورة -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-للحصول على صورة جميلة، قم بحساب نتيجة العمليات الحسابية حسابا ذهنيا بسرعة و دقة ثم لونها حسب المفتاح المرفق بالصورة
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -توزيع ورقة عمل جديدة -مطالبة اللاعبين ملاحظة البطاقة والتعبير عنها -دعوة اللاعب إلى التركيز والقيام بحساب نتيجة العمليات الحسابية حسابا ذهنيا بسرعة ودقة ثم لونها حسب المفتاح المرفق بالصورة -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-يساعد التلوين على تعزيز على الفهم من خلال تحويل المفاهيم المجردة إلى صور مرئية -تذكر المعلومات واستيعابها -يعزز التلوين القدرة على التنسيق بين اليد والعين -تحسين المهارات الحركية الدقيقة

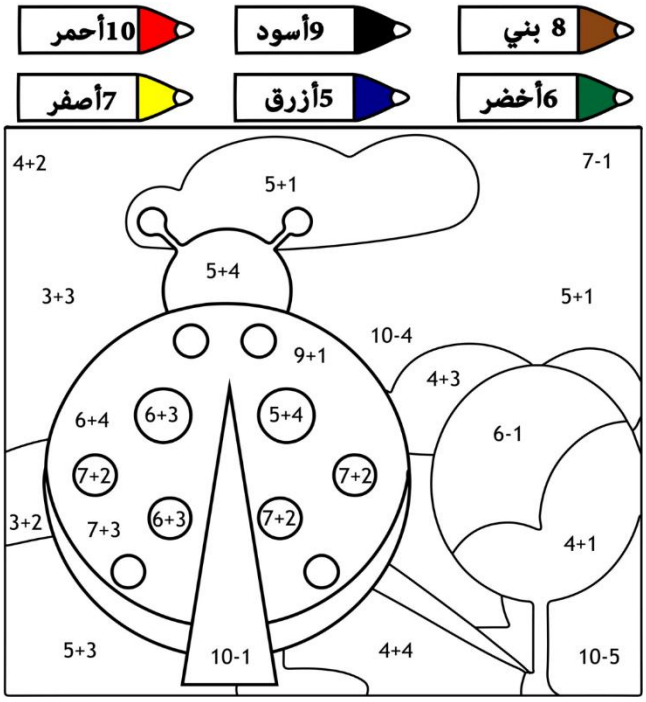

1
2
3
4
5
1+3
1+0
5-4
3-2
4-1
1+1
5-1
3-1
3+1
1+1
4-2
2+2
1+2
4-2
3-1
3+2
5-2
4+1
2+3
1+4
5-3


10أحمر
9أسود
8 بني
7أصفر
5أزرق
6أخضر
4+2
5+1
7-1
5+4
3+3
5+1
10-4
9+1
4+3
6+4
6+3
5+4
6-1
7+2
7+2
3+2
7+3
6+3
7+2
4+1
5+3
10-1
4+4
10-5

لعبة: أحسب وألون

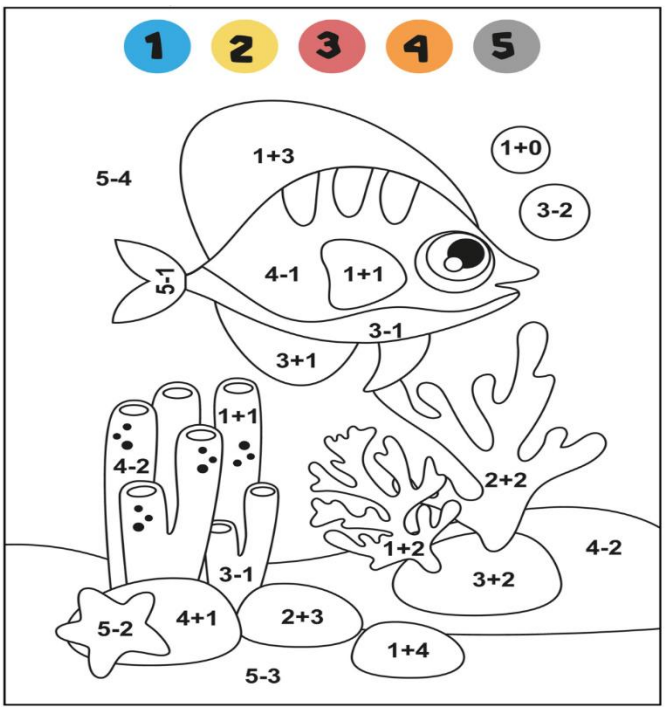
التعليمة: للحصول على صورة جميلة، قم بحساب نتيجة العمليات الحسابية حسابا ذهنيا بسرعة ودقة ثم لونها حسب المفتاح المرفق بالصورة

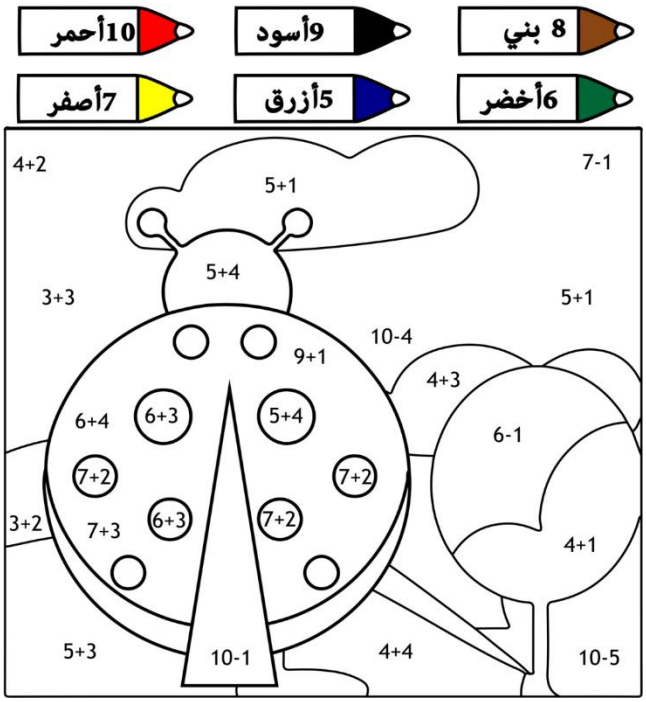




لعبة: أحسب وألون

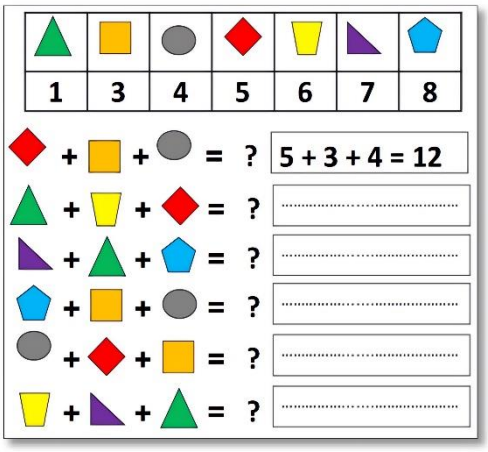
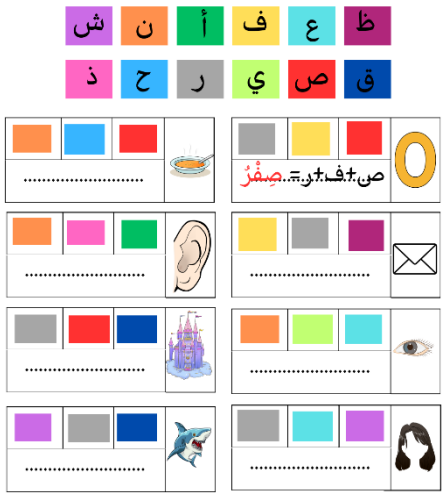
التعليمة: للحصول على صورة جميلة، قم بحساب نتيجة العمليات الحسابية حسابا ذهنيا بسرعة ودقة ثم لونها حسب المفتاح المرفق بالصورة

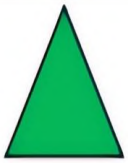
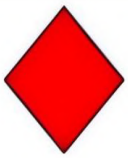
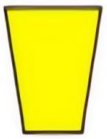




الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	الأسبوع :10
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : فك التّشفير بالحساب	المدة : 30د

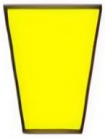
الهدف التعلمي: تنمية مهارات فك الشفرة لضمان خصوصية المعلومات وحماية البيانات

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -يقوم بعمليات جمع من خلال فك التشفير إذ كل لون أو شكل يتناسب مع رقم معين
خطوات اللعبة	-تقديم بطاقة اللغز للمتعلمين -مطالبة اللاعبين ملاحظة البطاقة والأشكال الموجودة فيها والتعبير عنها -دعوة اللاعب إلى التركيز ثم فك التشفير والقيام بالعمليات الحسابية بسرعة وبدقة -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-بالتركيز على (الرقم / الحرف) المرافق باللون والشكل، قم بفك الشفرة للوصول إلى الإجابة الصحيحة
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة توزيع ورقة عمل جديدة -مطالبة اللاعبين ملاحظة البطاقة والحيوانات الموجودة فيها والتعبير عنها -دعوة اللاعب إلى التركيز ثم فك التشفير والقيام بالعمليات الحسابية بسرعة وبدقة -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-استخدام النماذج الرياضية والقواعد المنطقية لفك التشفير وبشكل صحيح في تحليل البيانات والمعلومات -تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع إنجازات اللاعبين

						
1	3	4	5	6	7	8

+ + = ?

5 + 3 + 4 = 12

+  + = ?

.....

+ + = ?

.....

+ + = ?

.....

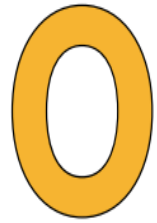
+ + = ?

.....

+ + = ?

.....

ظ	ع	ف	أ	ن	ش
ق	ص	ي	ر	ح	ذ



ص+ف+ر= صِفْرٌ

.....

.....

.....

.....

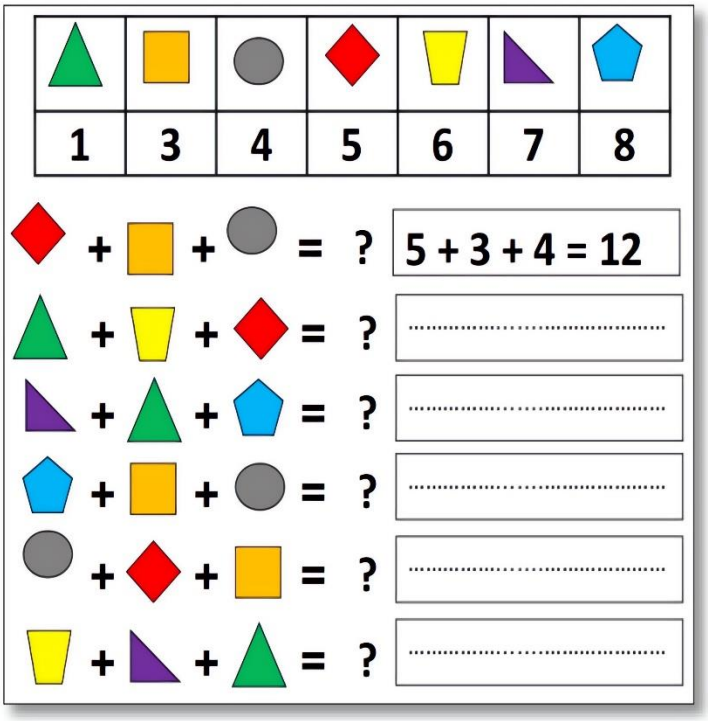
.....

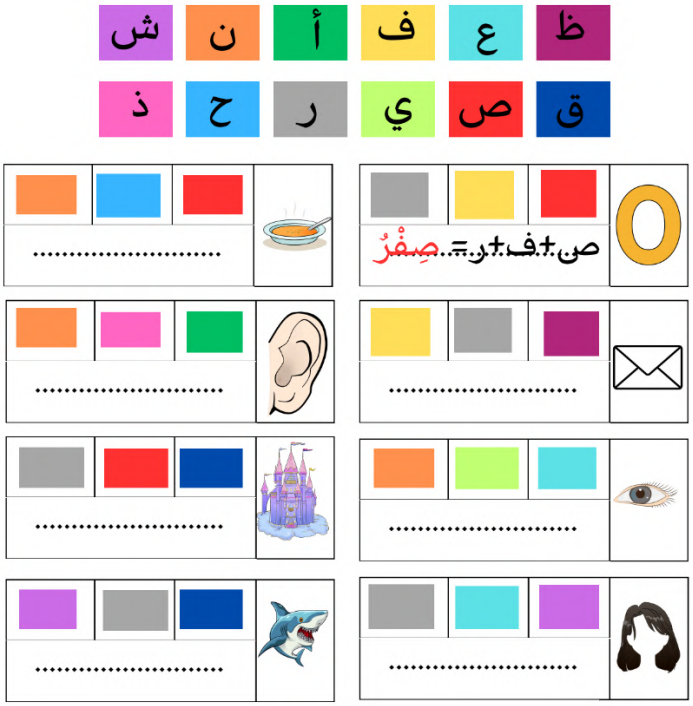
.....

.....

لعبة : فك التشفير بالحساب

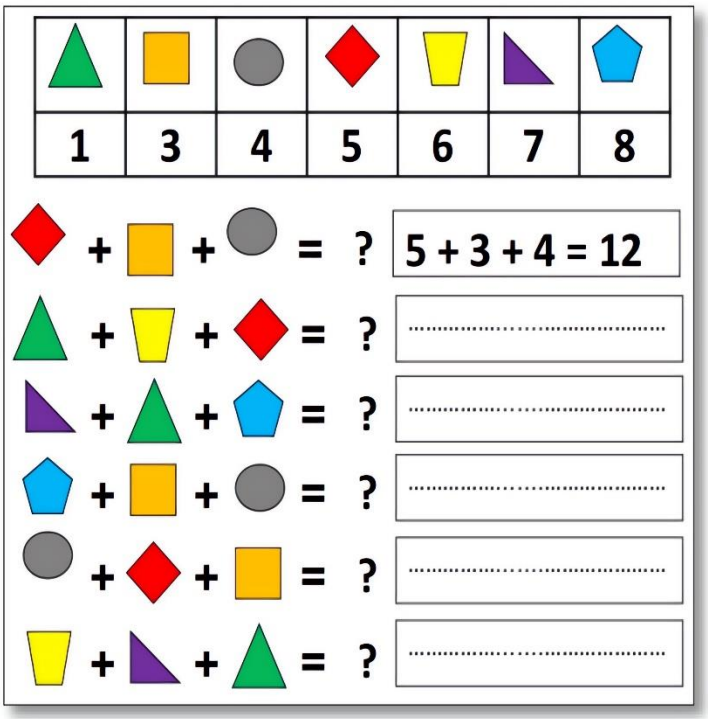
التعليمة : بالتركيز على (الرقم / الحرف) المرافق باللون والشكل، قم بفك الشفرة للوصول إلى الإجابة الصحيحة

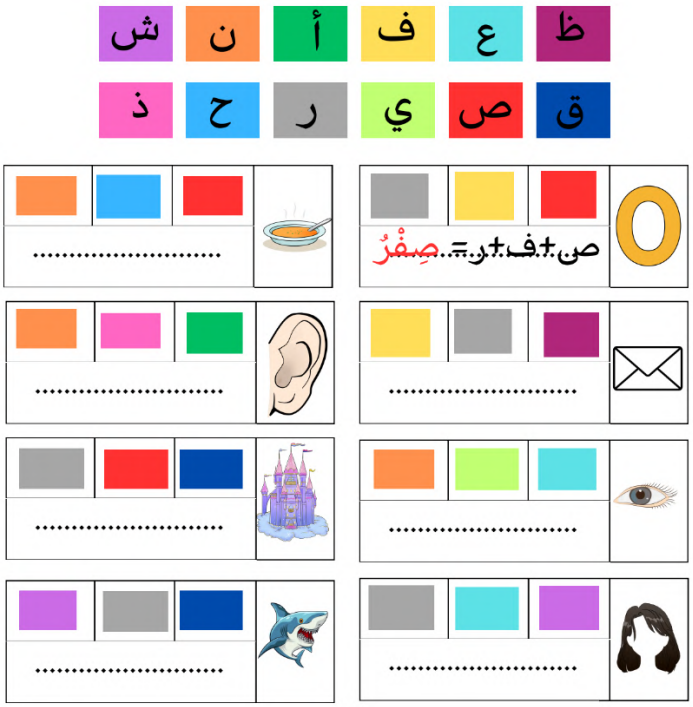




لعبة : فك التشفير بالحساب

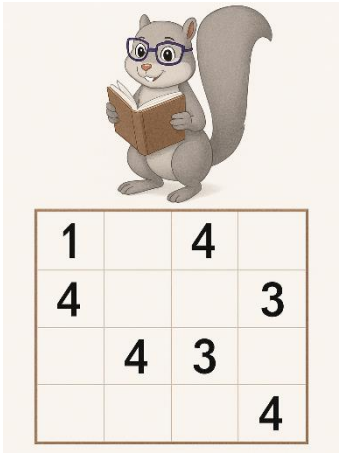
التعليمة : بالتركيز على (الرقم / الحرف) المرافق باللون والشكل، قم بفك الشفرة للوصول إلى الإجابة الصحيحة



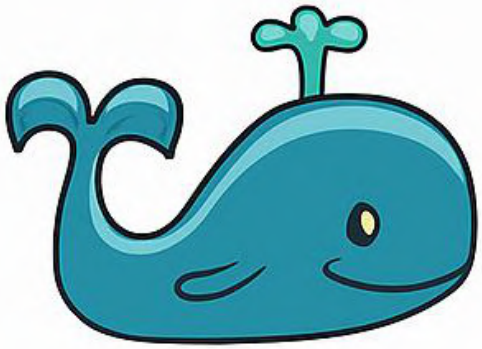


الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	الأسبوع :11
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لغز السودوكو	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تنمية القدرة على التركيز وتعزيز مهارات التفكير الرياضي والمنطقي

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -الاحتفاظ بالنتيجة في حال معرفتها
خطوات اللعبة	-تقديم بطاقة اللغز للمتعلمين مرصوفة فردية لكل لاعب -استخدام الأرقام من 1 إلى 4 ووضعها في مكانها المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-يوجد في المرصوفة أرقام ناقصة عليك إيجادها ووضعها في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة توزيع ورقة عمل جديدة -مطالبة اللاعبين ملاحظة البطاقة -دعوة اللاعب إلى التركيز ثم استخدام الأرقام من 1 إلى 6 ووضعها في مكانها المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي
التقييم	-التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها -تثمين كل المقترحات المقدمة

1		4	
4			3
	4	3	
			4



			3		
			1	6	4
4	5	2			1
		6	2	4	
2				1	3
1		5		2	

لعبة: لغز السودوكو

التعليمة: يوجد في المرصوفة أرقام ناقصة عليك إيجادها ووضعها في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار

1		4	
4			3
	4	3	
			4

			3		
			1	6	4
4	5	2			1
		6	2	4	
2				1	3
1		5		2	

لعبة: لغز السودوكو

التعليمة: يوجد في المرصوفة أرقام ناقصة عليك إيجادها ووضعها في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار

1		4	
4			3
	4	3	
			4

			3		
			1	6	4
4	5	2			1
		6	2	4	
2				1	3
1		5		2	

لعبة: لغز السودوكو

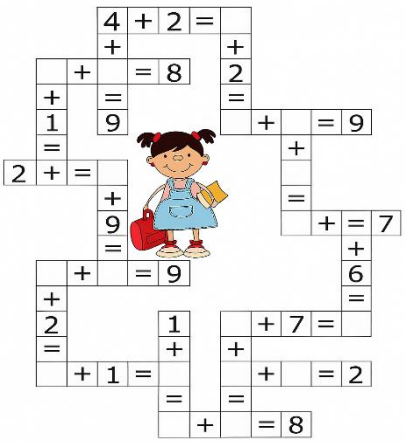
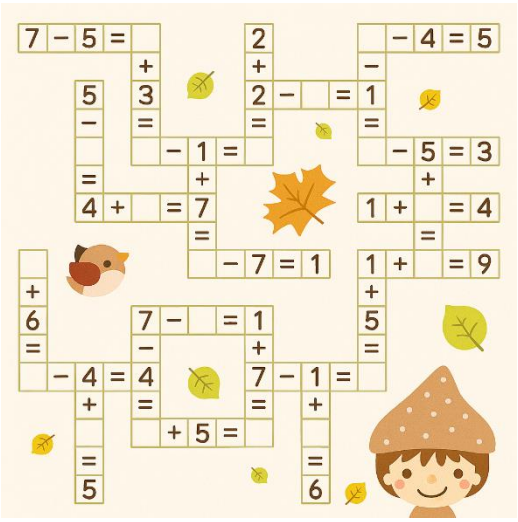
التعليمة: يوجد في المرصوفة أرقام ناقصة عليك إيجادها ووضعها في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار

1		4	
4			3
	4	3	
			4

			3		
			1	6	4
4	5	2			1
		6	2	4	
2				1	3
1		5		2	

الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 02 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	**الأسبوع :**12
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : الأرقام المتقاطعة	**المدة :** 30د

الهدف التعلمي: التدريب على سرعة معالجة البيانات

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -تذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة
خطوات اللعبة	-تقديم بطاقة اللغز للمتعلمين جدول لكل لاعب -مطالبة اللاعبين بملاحظة الجدول ومحاولة إجراء العمليات الحسابية بشكل سريع وبكل دقة -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-إليك جدول يحمل أرقام متقاطعة حاول حل الألغاز العددية وتذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة
العرض والمناقشة	-بعد نهاية العمل يعرض اللاعبون النتيجة المتوصل إليها ثم يتم مناقشتها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -توزيع ورقة عمل جديدة -مطالبة اللاعبين ملاحظة البطاقة -مطالبة اللاعبين بملاحظة الجدول ومحاول -إجراء العمليات الحسابية بشكل سريع وبكل دقة -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-اللعبة تعد وسيلة فعالة لتطوير المهارات الرياضية والمنطقية لدى اللعبين -تعزيز القدرة على حل المشكلات / -توفر تحديا فكريا وتمارين للعقل -تعلم مفاهيم جديدة في الرياضيات وتطبيقها بطريقة ممتعة وتفاعلية

7	−	5	=	
			+	
5		3	=	
−		=		
=				
4	+		=	7

2				
+				
2	−		=	1
=				
		−	1	=

	−	4	=	5
−				
=				
	−	5	=	3
+				
1	+		=	4
=				
1	+		=	9

+				
6				
=				
	−	4	=	4
	+		=	
	=			
5				

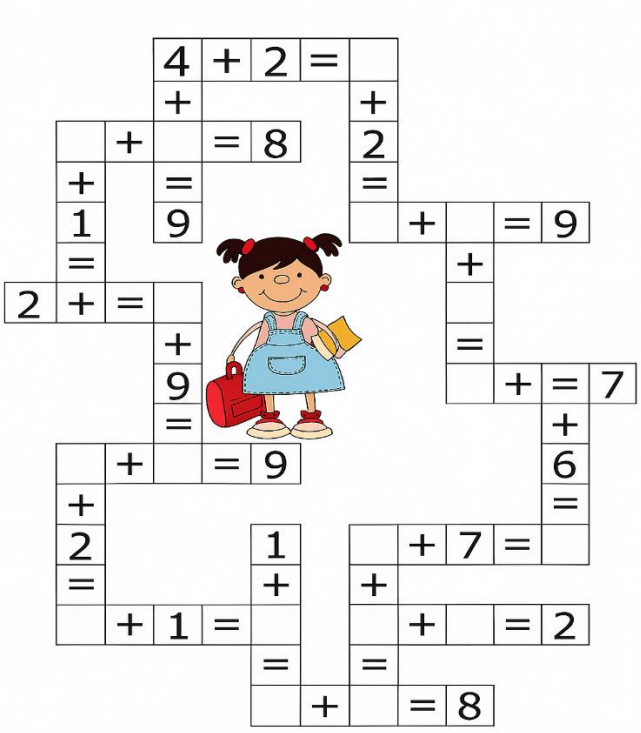
7	−		=	1
−			+	
=			=	
	+	5	=	

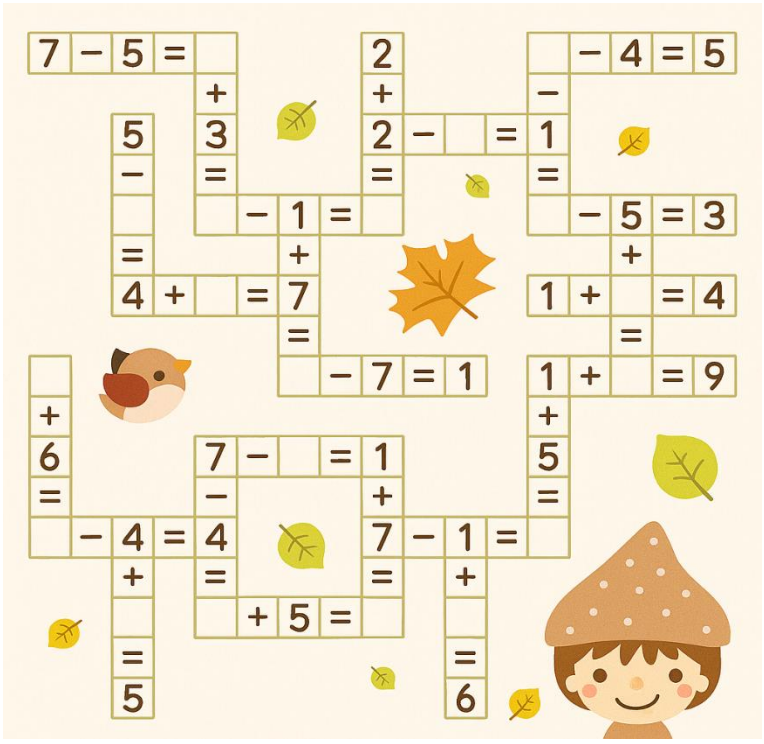
+				
5				
=				
7	−	1	=	
=		+		
		=		
6				

			4	+	2	=			
			+				+		
		+		=	8		2		
		+		=			=		
		1		9				+	9
		=							
2	+	=							
			+						
			9						
			=						
		+		=	9				
		+							
		2				1		+	7	=	
		=				+		+			
			+	1	=			+		=	2
						=		=			
							+		=	8

لعبة: الأرقام المتقاطعة

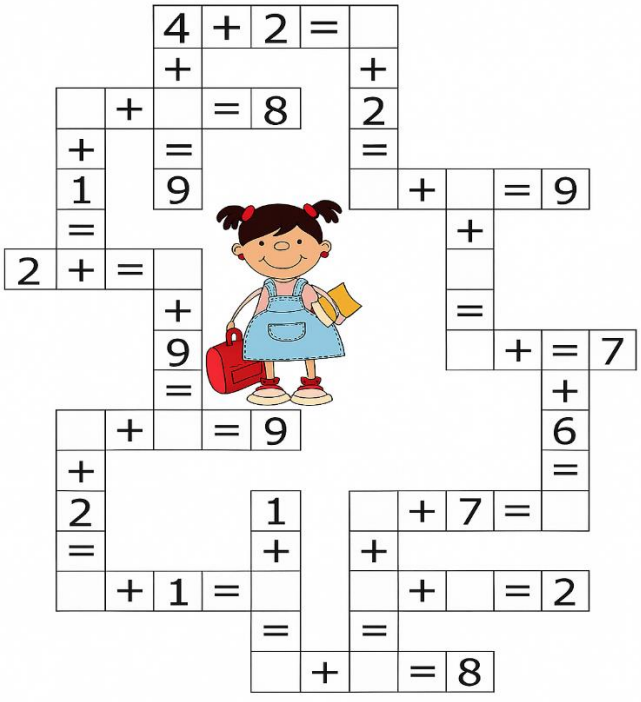
التعليمة: إليك جدول يحمل أرقام متقاطعة حاول حل الألغاز العددية وتذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة

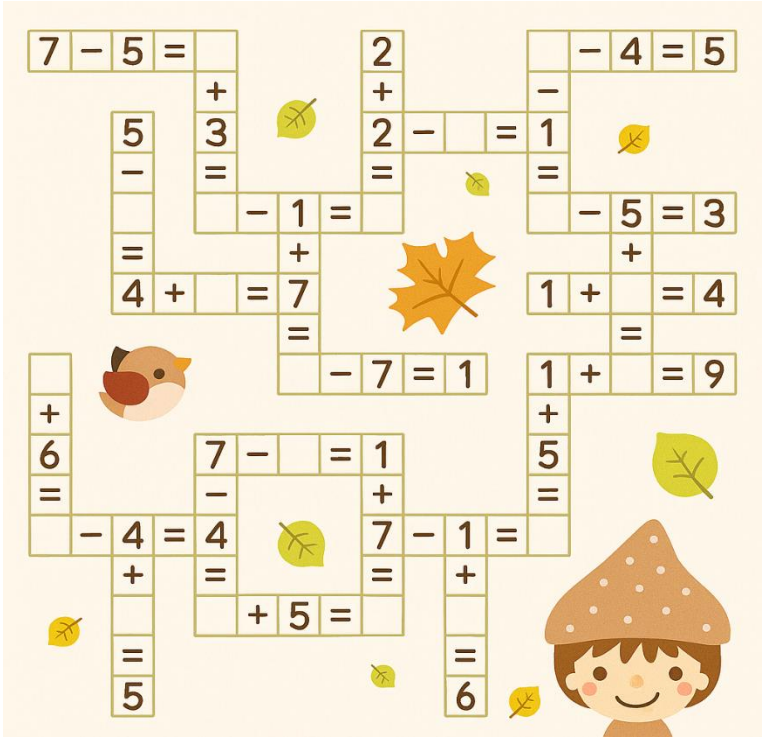




لعبة: الأرقام المتقاطعة

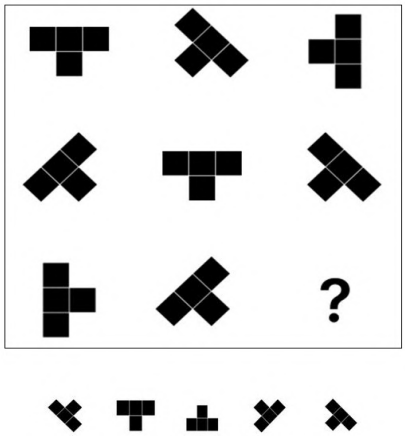
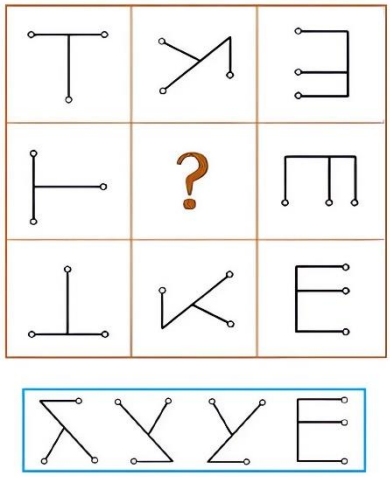
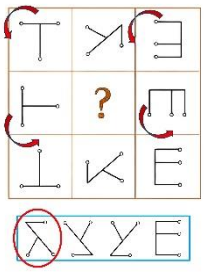
التعليمة: إليك جدول يحمل أرقام متقاطعة حاول حل الألغاز العددية وتذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة

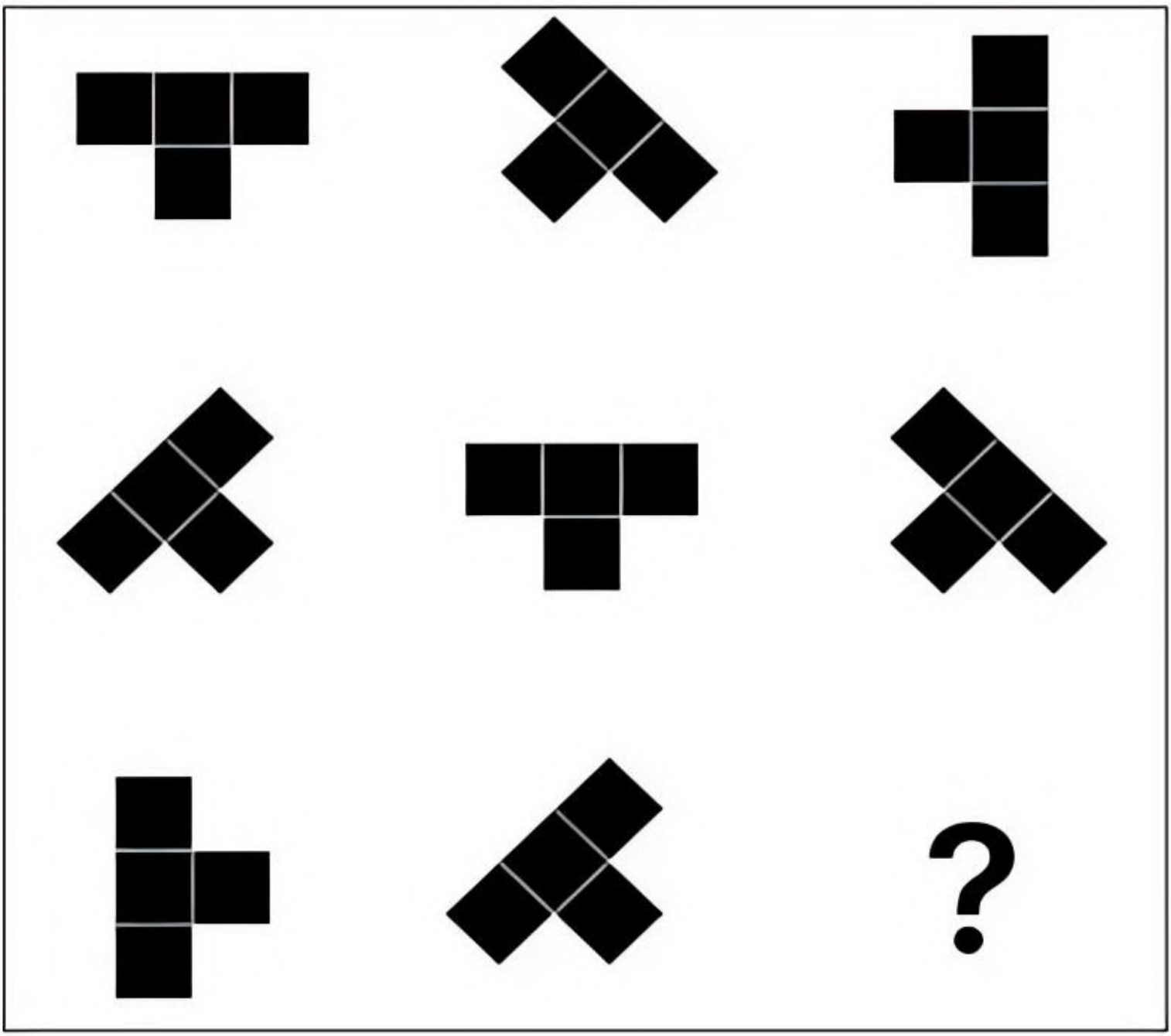


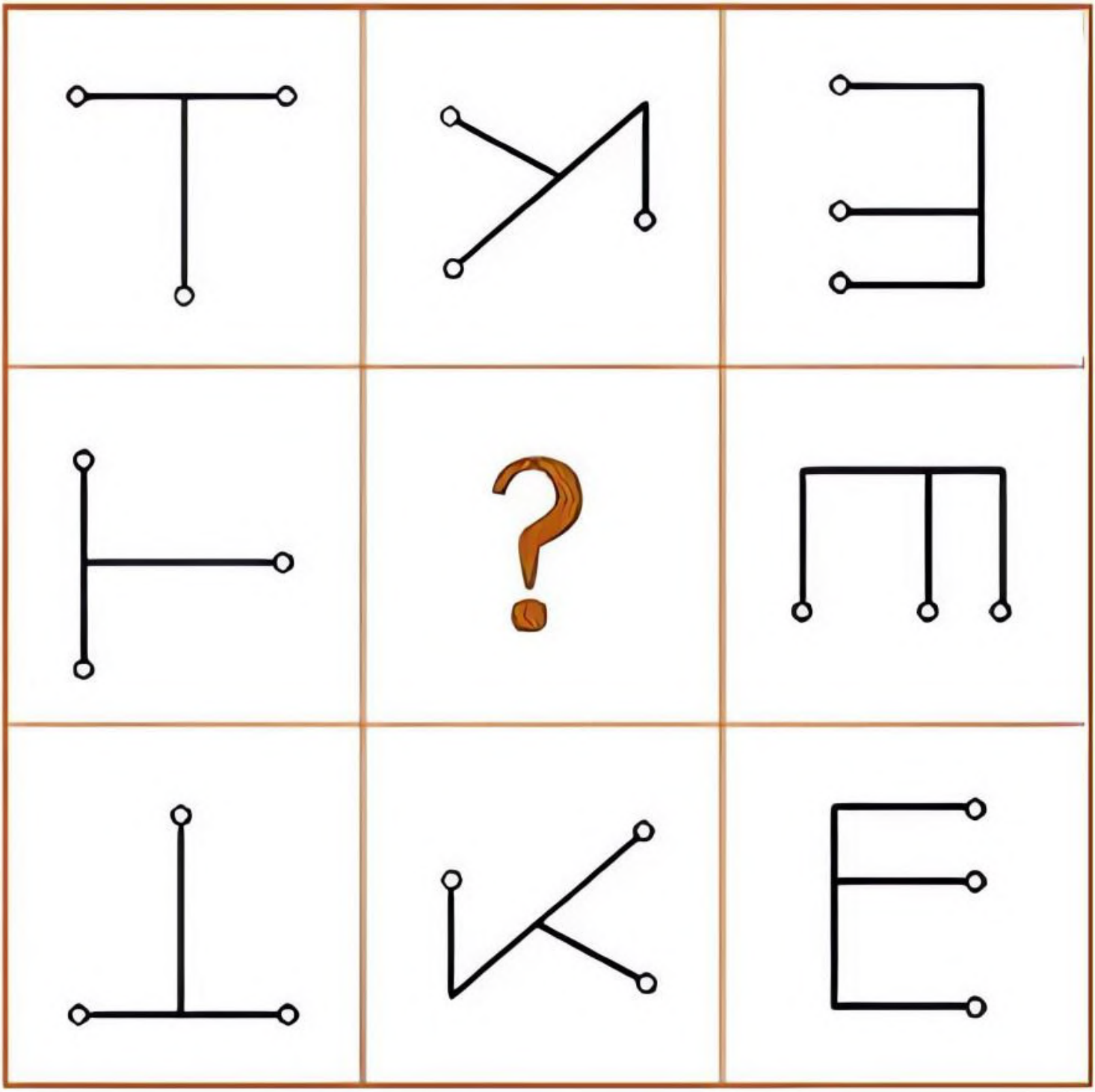


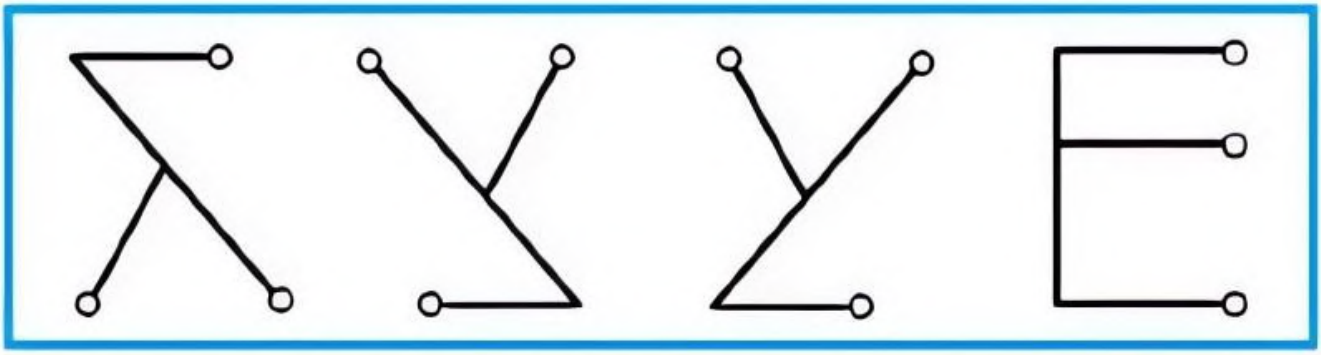
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	الأسبوع :13
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : البحث عن الشكل الصحيح	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تعزيز القدرة على تمييز مختلف الأنماط والأشكال لتنمية المهارات البصرية

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -اختيار الشكل الصحيح من بين الاختيارات المقترحة
خطوات اللعبة	-تقديم بطاقة للمتعلمين بطاقة لكل لاعب -دعوة اللعب إلى وضع الأشكال المختلفة في مكانها المناسب -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-أمامك أشكال مختلفة اختر الشكل المناسب وضعه في مكانه المناسب
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها مع ذكر خاصية الاختيار وشرحها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -توزيع ورقة عمل جديدة -مطالبة اللاعبين ملاحظة البطاقة -دعوة اللاعب إلى وضع الأشكال المختلفة في مكانها المناسب -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي  
التقييم	-اللعبة أداة تعليمية فعالة تساعد في تطوير مجموعة متنوعة من المهارات الأساسية المفيدة في تعليمهم -تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع التلاميذ على كل إنجازاتهم

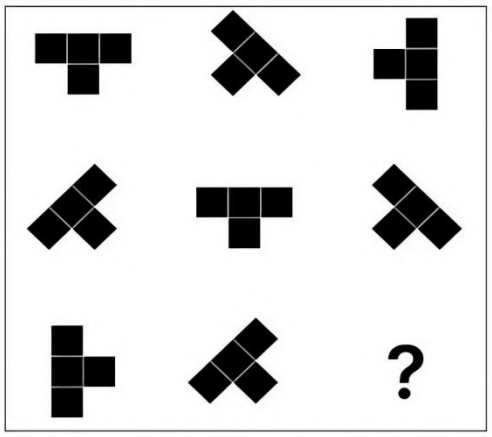


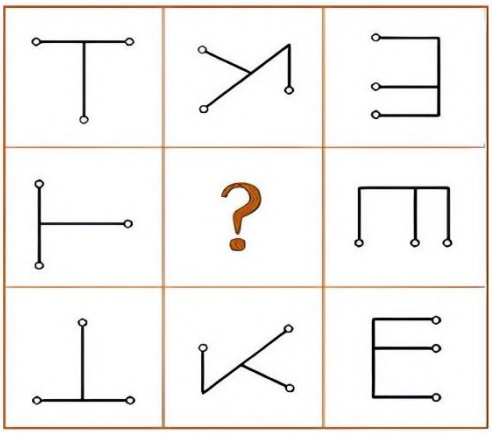


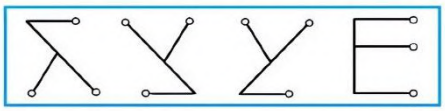


لعبة: البحث عن الشكل الصحيح

التعليمة: أمامك أشكال مختلفة اختر الشكل المناسب وضعه في مكانه المناسب

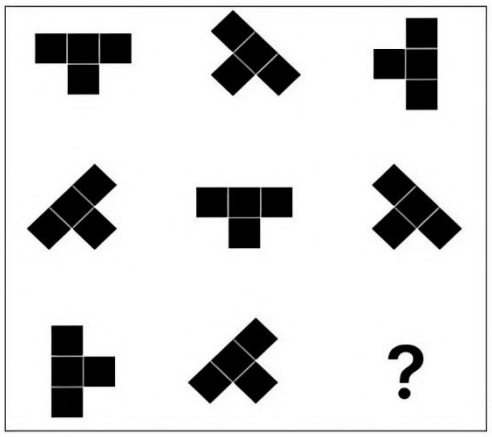


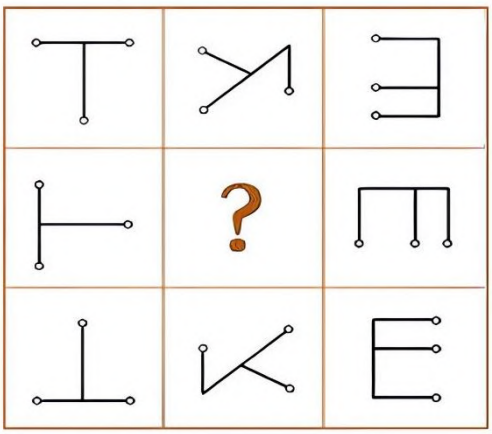


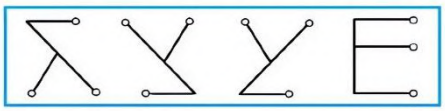


لعبة: البحث عن الشكل الصحيح

التعليمة: أمامك أشكال مختلفة اختر الشكل المناسب وضعه في مكانه المناسب

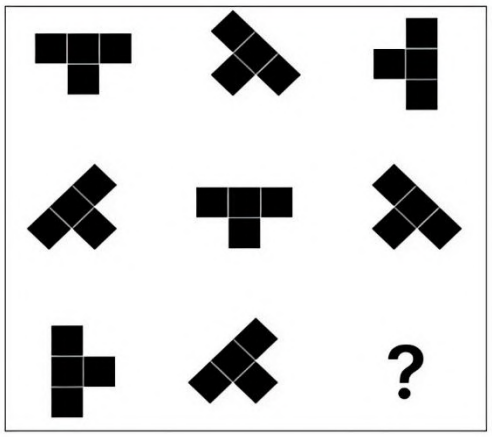


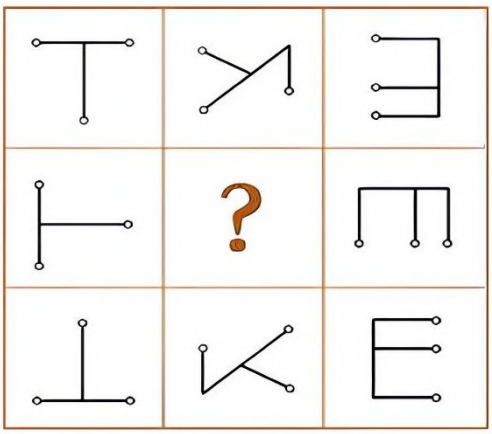


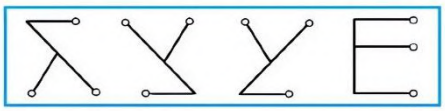


لعبة: البحث عن الشكل الصحيح

التعليمة: أمامك أشكال مختلفة اختر الشكل المناسب وضعه في مكانه المناسب

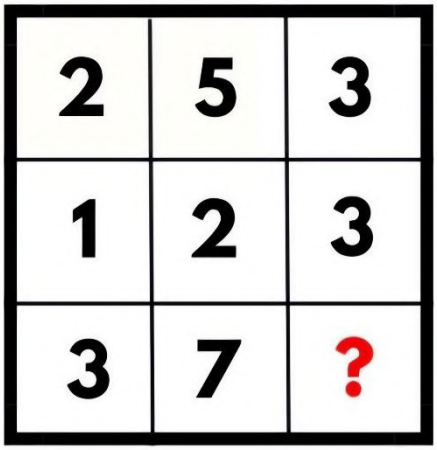
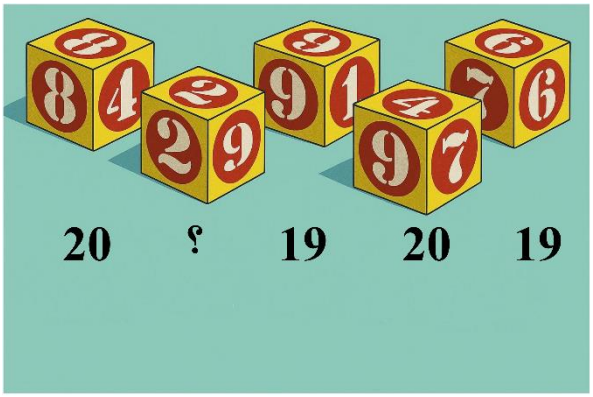


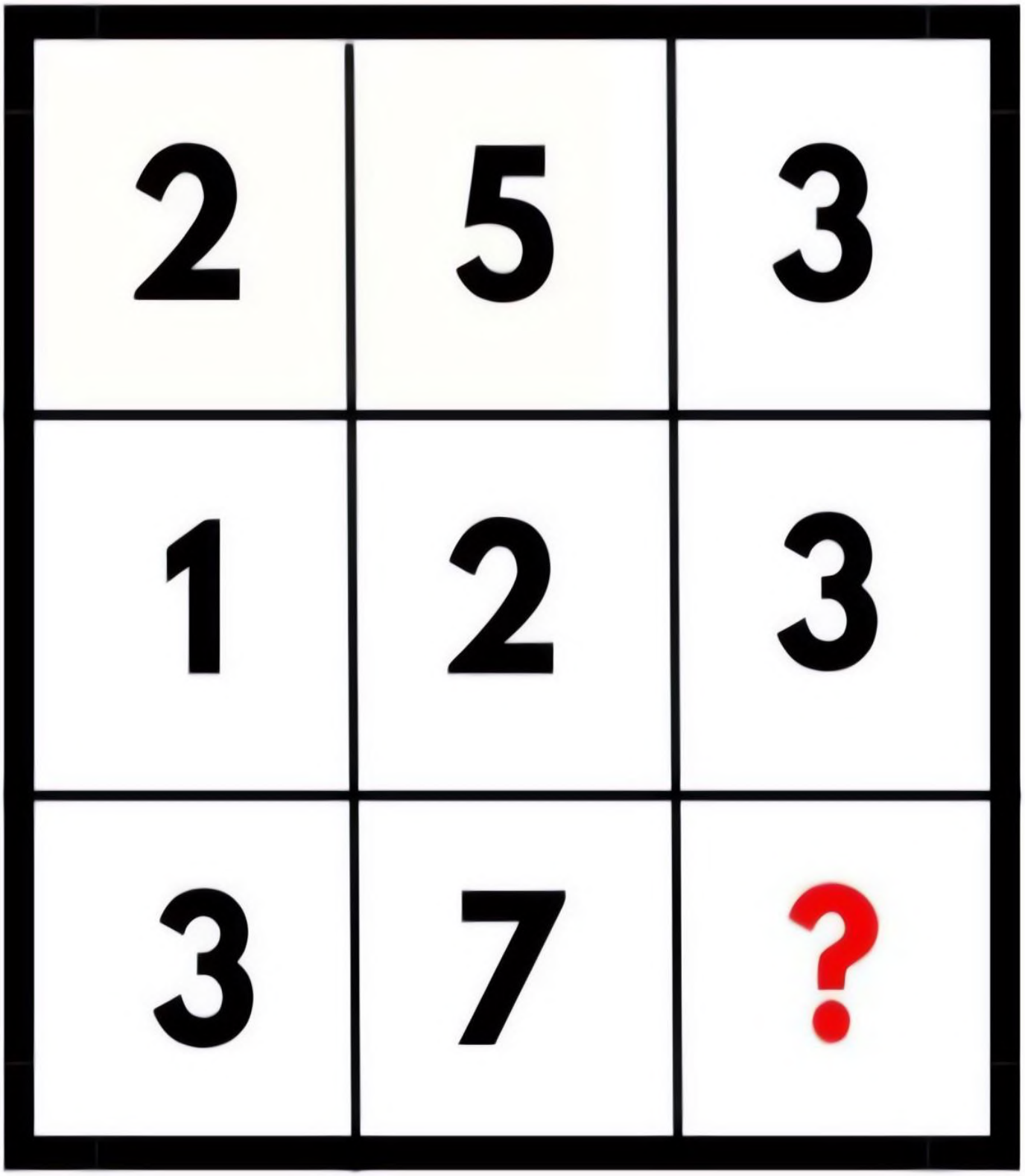




الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الفضاء والهندسة	الأسبوع :14
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : العدد الناقص	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تنمية مهارات الحساب الرياضي وحل المشكلات

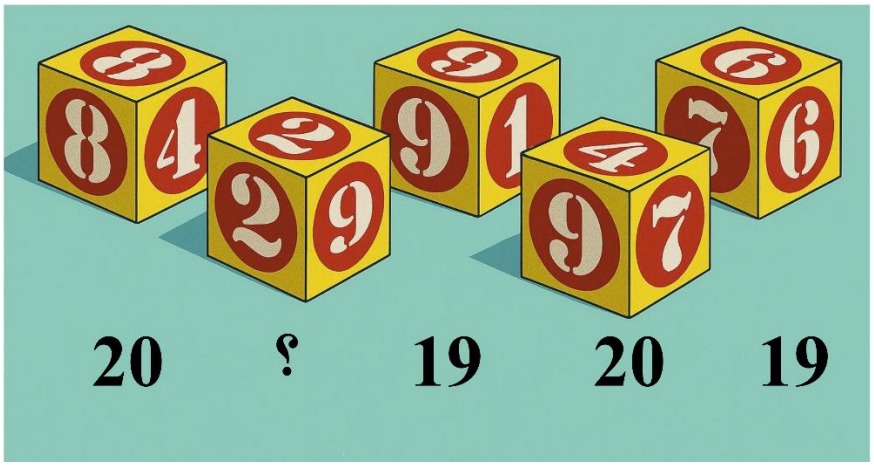
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -يتم بناء اللعبة بمرافقة الأستاذ -إيجاد العدد الناقص في الجدول
خطوات اللعبة	-تقديم بطاقة للمتعلمين بطاقة لكل لاعب -دعوة اللعب إلى ملاحظة الجدول وإيجاد الطريقة المناسبة لمعرفة الرقم المختفي -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-أمامك جدول كل خاناته مكتوب عليها أرقاما إلا خانة واحدة، حاول إيجاد الطريقة المناسبة لمعرفة الرقم المختفي
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -توزيع ورقة عمل جديدة -دعوة اللعب إلى ملاحظة المكعبات وإيجاد الطريقة المناسبة لمعرفة الرقم المختفي -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-تنمية مهارات الحساب الرياضي وتعزيز التفكير المنطقي -تحفيز التلاميذ على التفكير الإبداعي لإيجاد الحلول الصحيحة بأسرع وقت ممكن


2 5 3
1 2 3
3 7 ?

20 ; 19 20 19

لعبة: العدد الناقص

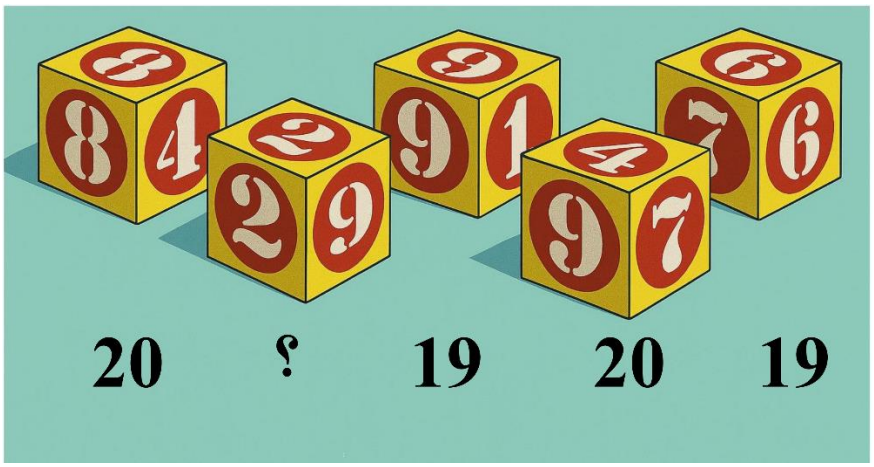
التعليمة: أمامك جدول كل خاناته مكتوب عليها أرقاما إلا خانة واحدة، حاول إيجاد الطريقة المناسبة لمعرفة الرقم المختفي



2	5	3
1	2	3
3	7	?

لعبة: العدد الناقص

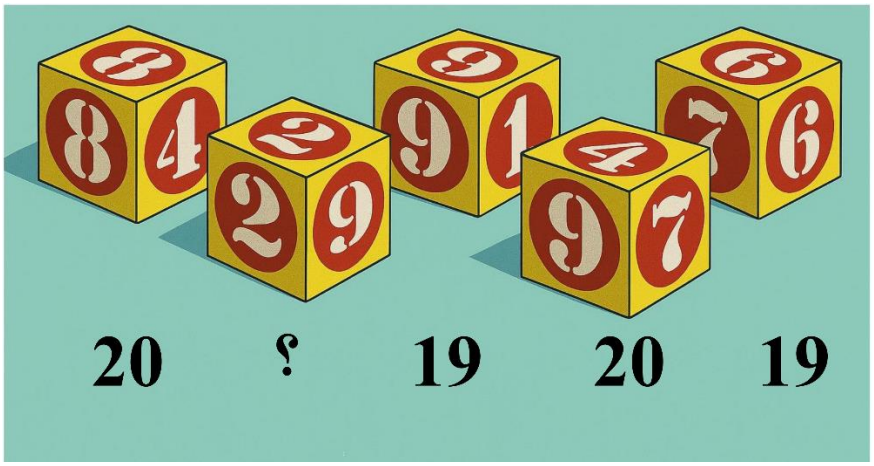
التعليمة: أمامك جدول كل خاناته مكتوب عليها أرقاما إلا خانة واحدة، حاول إيجاد الطريقة المناسبة لمعرفة الرقم المختفي



2	5	3
1	2	3
3	7	?

لعبة: العدد الناقص

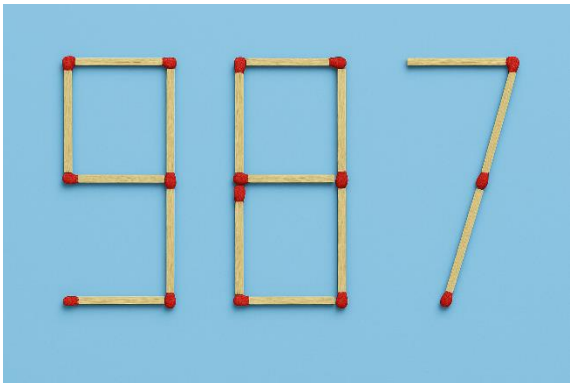
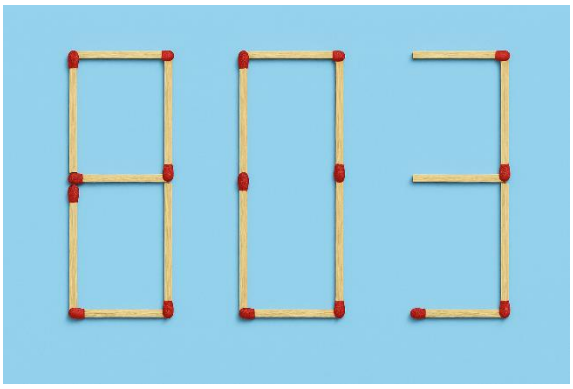
التعليمة: أمامك جدول كل خاناته مكتوب عليها أرقاما إلا خانة واحدة، حاول إيجاد الطريقة المناسبة لمعرفة الرقم المختفي

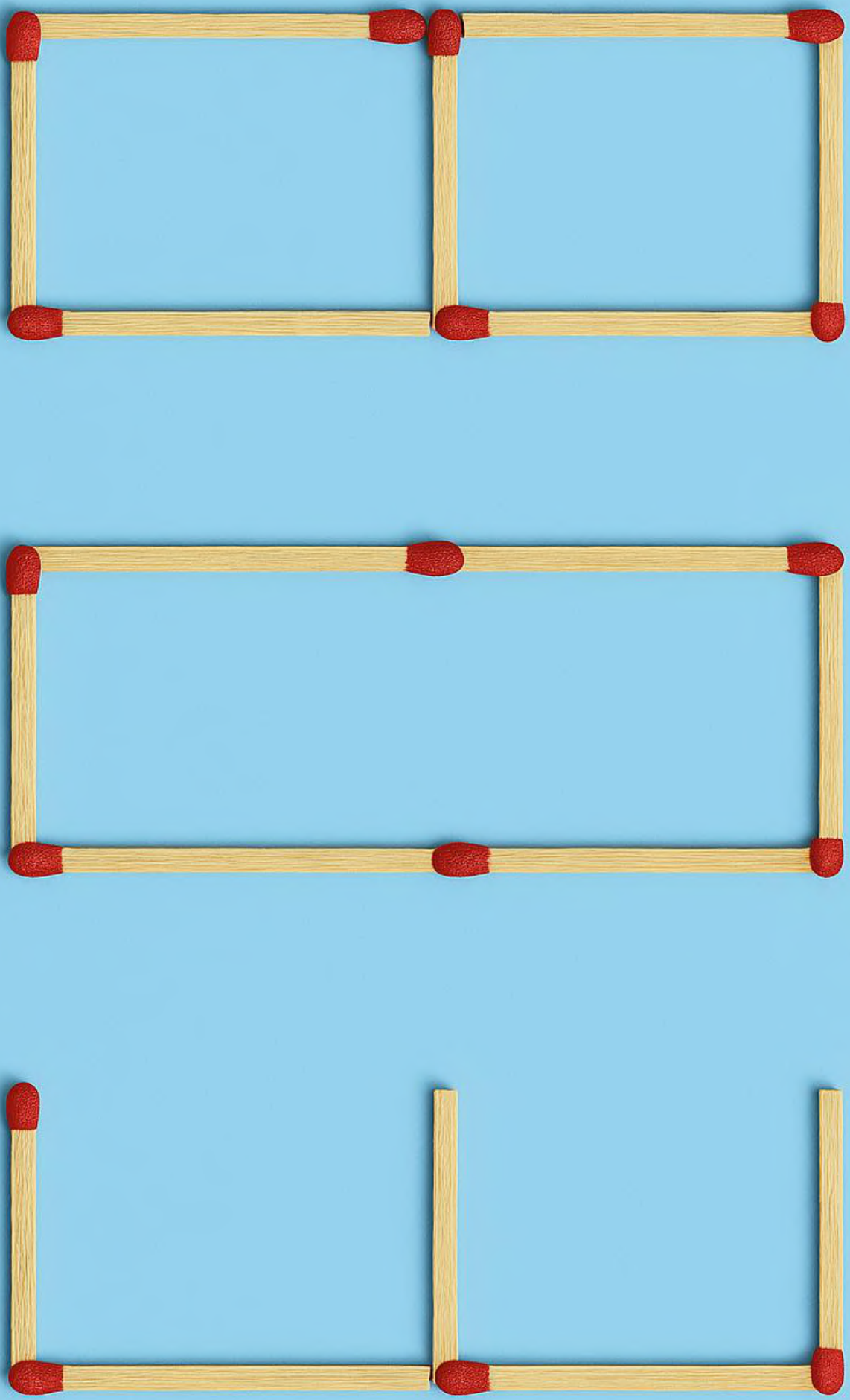


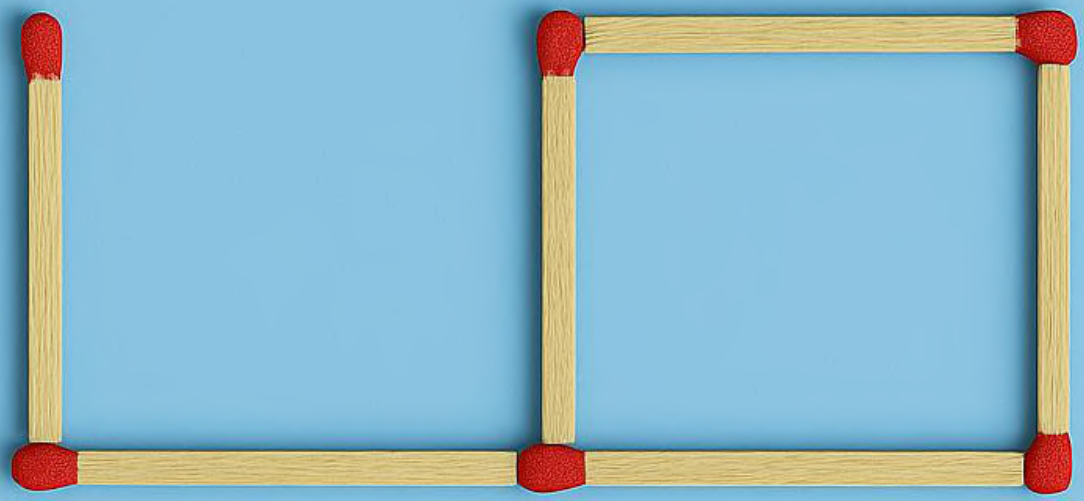
2	5	3
1	2	3
3	7	?

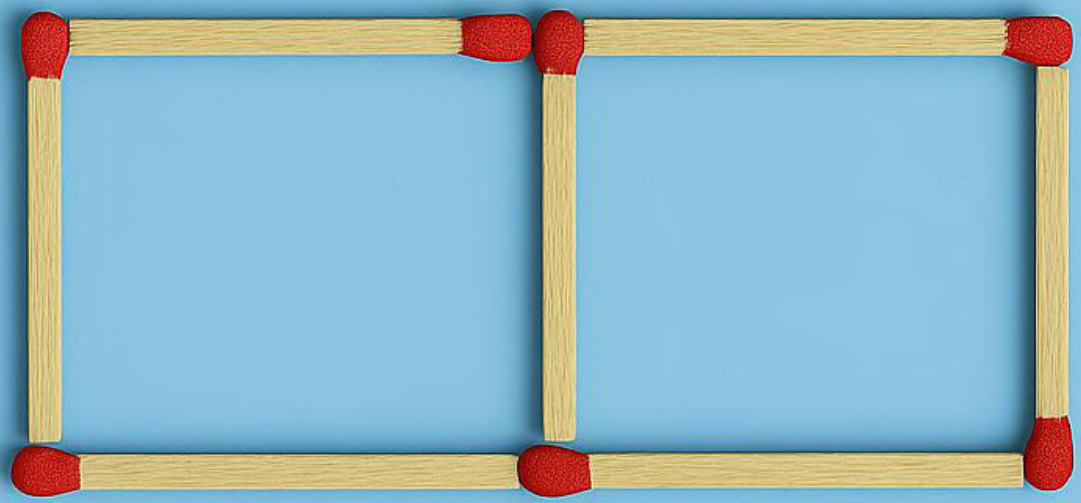
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	الأسبوع :15
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لعبة الاستبدال	المدة : 30د

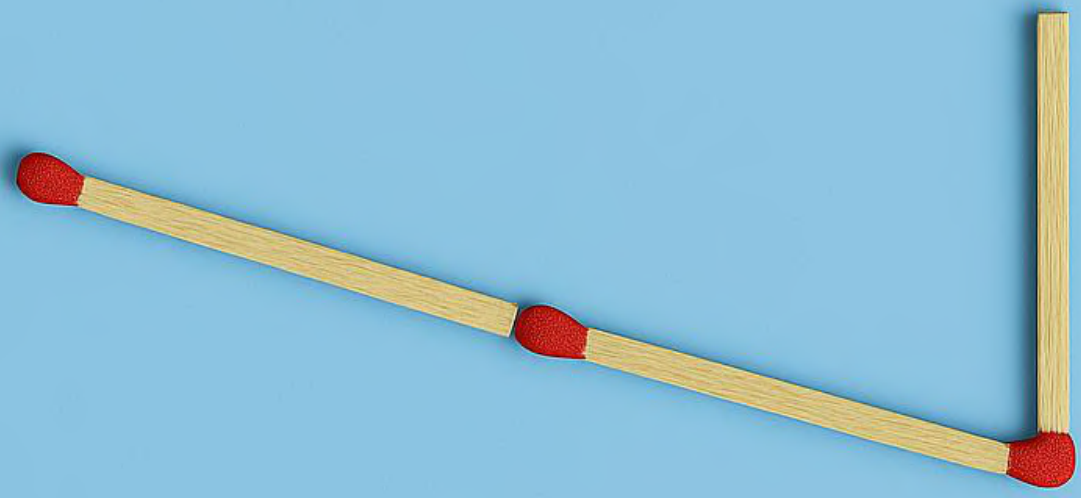
الهدف التعلمي: تنشيط العقل وتوظيف مهارة التبديل

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -تحريك عود ثقاب واحد فقط -لا يمكن إضافة أعواد جديدة فقط تحريك الموجودة -يجب أن تكون النتيجة النهائية صحيحة
خطوات اللعبة	-تقديم بطاقة للمتعلمين -لاحظ العدد المشكل بعود الثقاب -التعرف على أصغر عدد ممكن -حدد العود الذي يمكن تحريكه للحصول على أصغر عدد -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-إليك عدد مشكل من أعواد الثقاب المطلوب تشكيل أصغر عدد يمكن أن تتحصل عليه بتحريك عود ثقاب واحد تشكيل أكبر عدد يمكن أن تتحصل عليه إذا قمت بتحريك عود ثقاب واحد
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بتشجيع المتفوقين مع تحفيز كل اللاعبين على الجهد المبذول وليس التركيز على النتيجة الصحيحة
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -لاحظ العدد المشكل بعود الثقاب التعرف على أكبر عدد ممكن -حدد العود الذي يمكن تحريكه للحصول على أكبر عدد -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها -البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة والتفكير



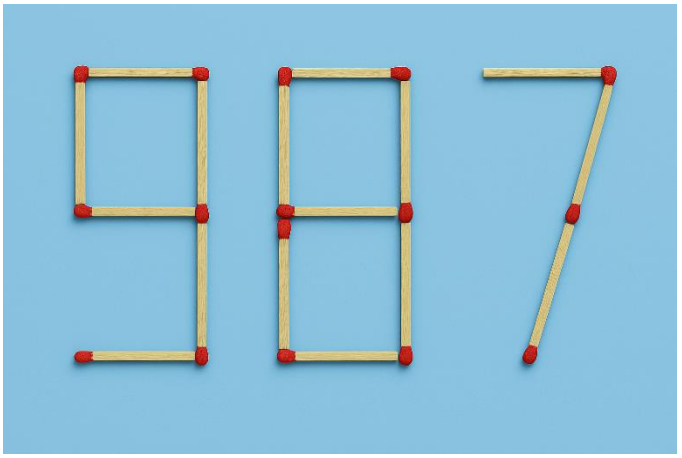


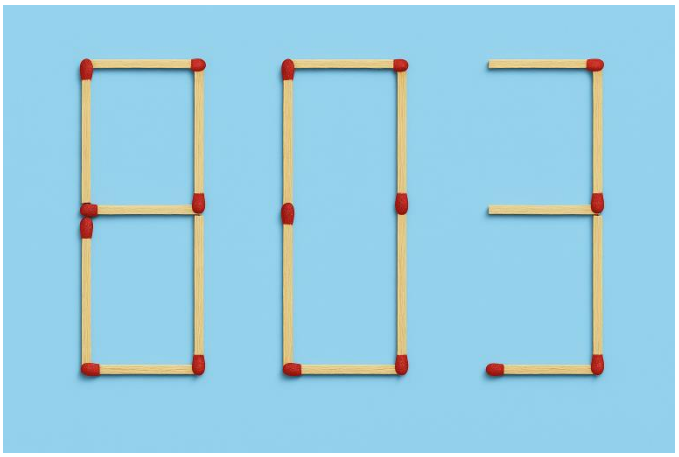




لعبة: لعبة الاستبدال

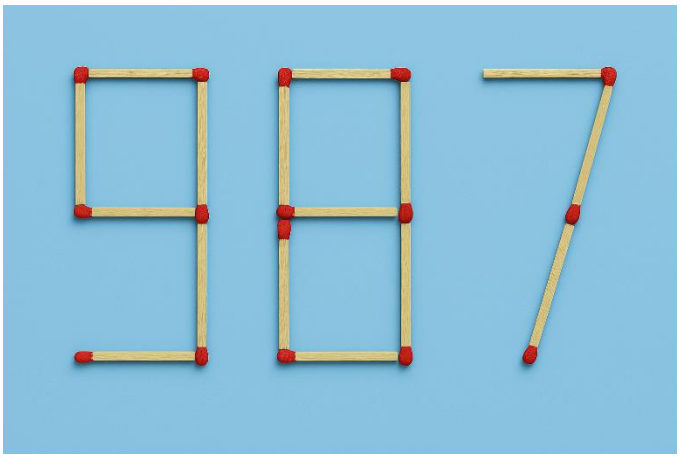
التعليمة: إليك عدد مشكل من أعواد الثقاب المطلوب، تشكيل أصغر عدد ثم أكبر عدد يمكن أن تتحصل عليه بتحريك عود ثقاب واحد

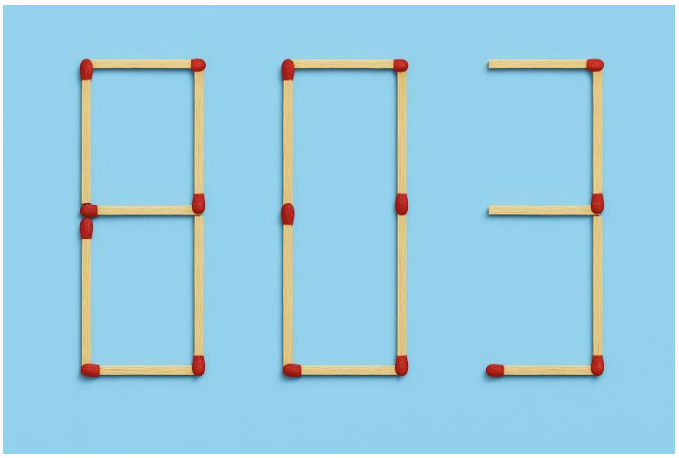




لعبة: لعبة الاستبدال

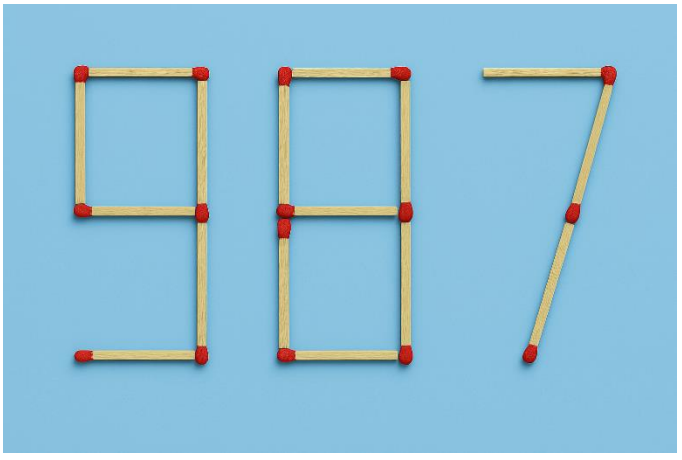
التعليمة: إليك عدد مشكل من أعواد الثقاب المطلوب، تشكيل أصغر عدد ثم أكبر عدد يمكن أن تتحصل عليه بتحريك عود ثقاب واحد

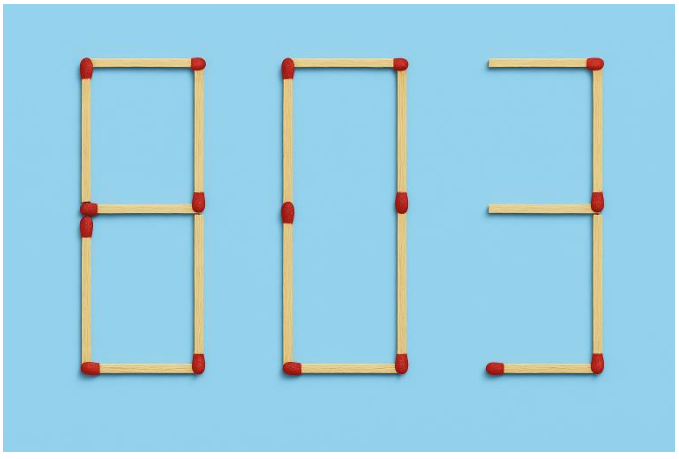




لعبة: لعبة الاستبدال

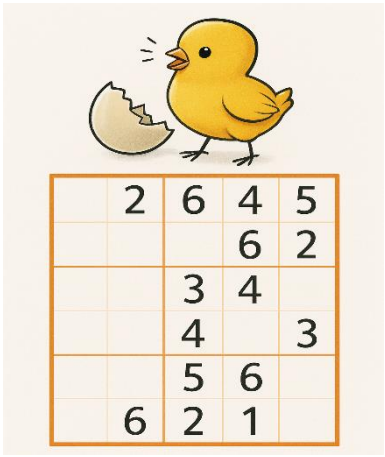
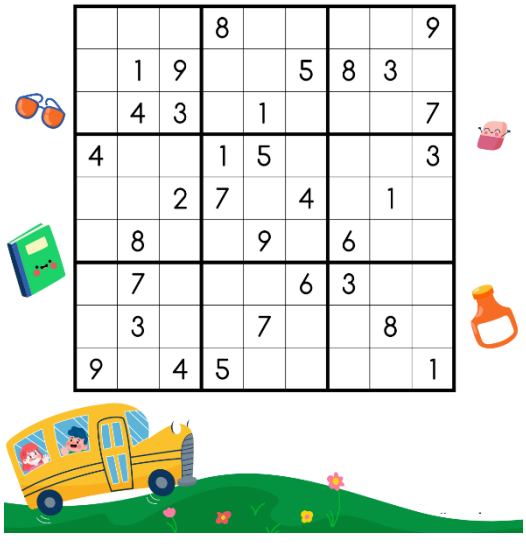
التعليمة: إليك عدد مشكل من أعواد الثقاب المطلوب، تشكيل أصغر عدد ثم أكبر عدد يمكن أن تتحصل عليه بتحريك عود ثقاب واحد

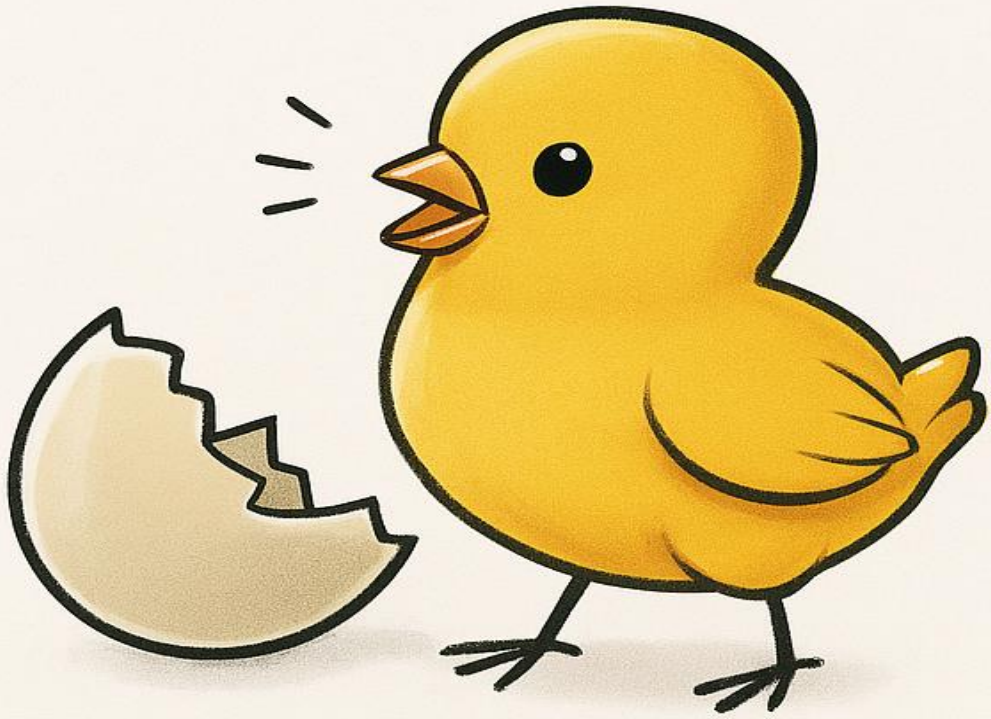




الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 02 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	**الأسبوع :**16
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : لغز السودوكو	**المدة :** 30د

الهدف التعلمي: تنمية القدرة عمل التركيز وتعزيز المهارات العقلية والمعرفية

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -الاحتفاظ بالنتيجة في حال معرفتها
خطوات اللعبة	-تقديم بطاقة اللغز للمتعلمين مرصوفة فردية لكل لاعب -استخدام الأرقام من 1 إلى 6 ووضعها في مكانها المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	- إليك مجموعة من المرصوفات بها أرقام ناقصة، المطلوب منك إيجاد هذه الأرقام الناقصة و وضعها في المكان المناسب لها أفقيا أو عموديا دون تكرار كتابة الرقم
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -لاحظ جيدا المرصوفة -ضع الارقام من 1 إلى 9 في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-تساعد اللعبة على التفكير الاستنتاجي وحل المشكلات -تعمل اللعبة على تحسين التذكر والذاكرة العاملة خاصة



	2	6	4	5
			6	2
		3	4	
		4		3
		5	6	
	6	2	1	

			8					9
	1	9			5	8	3	
	4	3		1				7
4			1	5				3
		2	7		4		1	
	8			9		6		
	7				6	3		
	3			7			8	
9		4	5					1

لعبة: لغز السودوكو

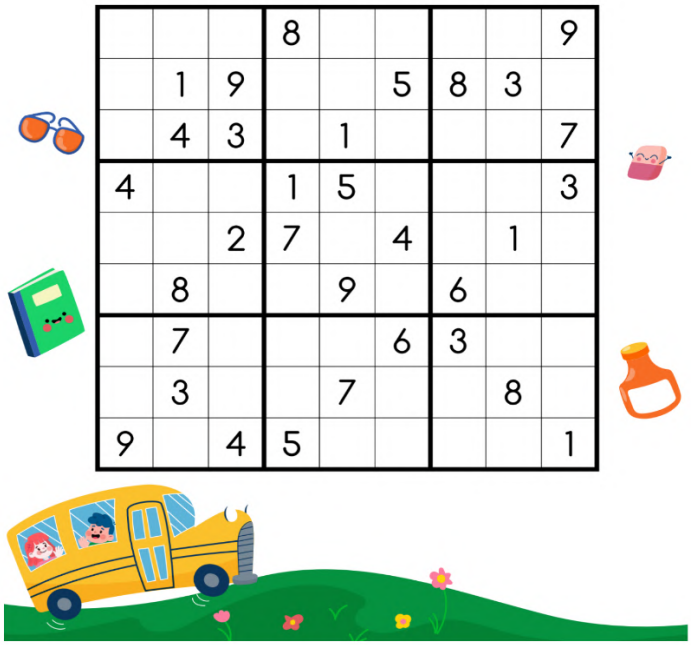
التعليمة: يوجد في المرصوفة أرقام ناقصة عليك إيجادها ووضعها في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار

			8					9
	1	9			5	8	3	
	4	3		1				7
4			1	5				3
		2	7		4		1	
	8			9		6		
	7				6	3		
	3			7			8	
9		4	5					1

	2	6	4	5
			6	2
		3	4	
		4		3
		5	6	
	6	2	1	

لعبة: لغز السودوكو

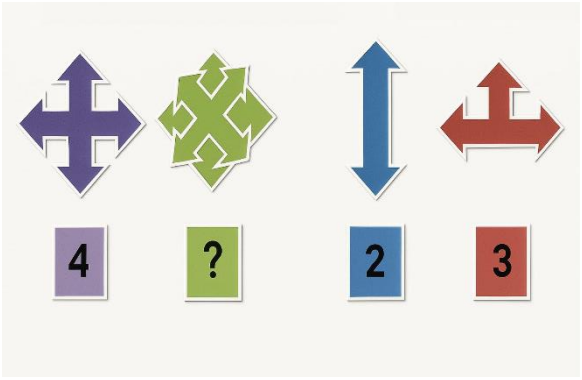
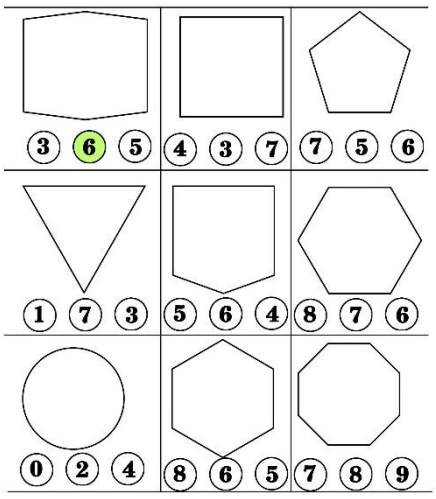
التعليمة: يوجد في المرصوفة أرقام ناقصة عليك إيجادها ووضعها في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار

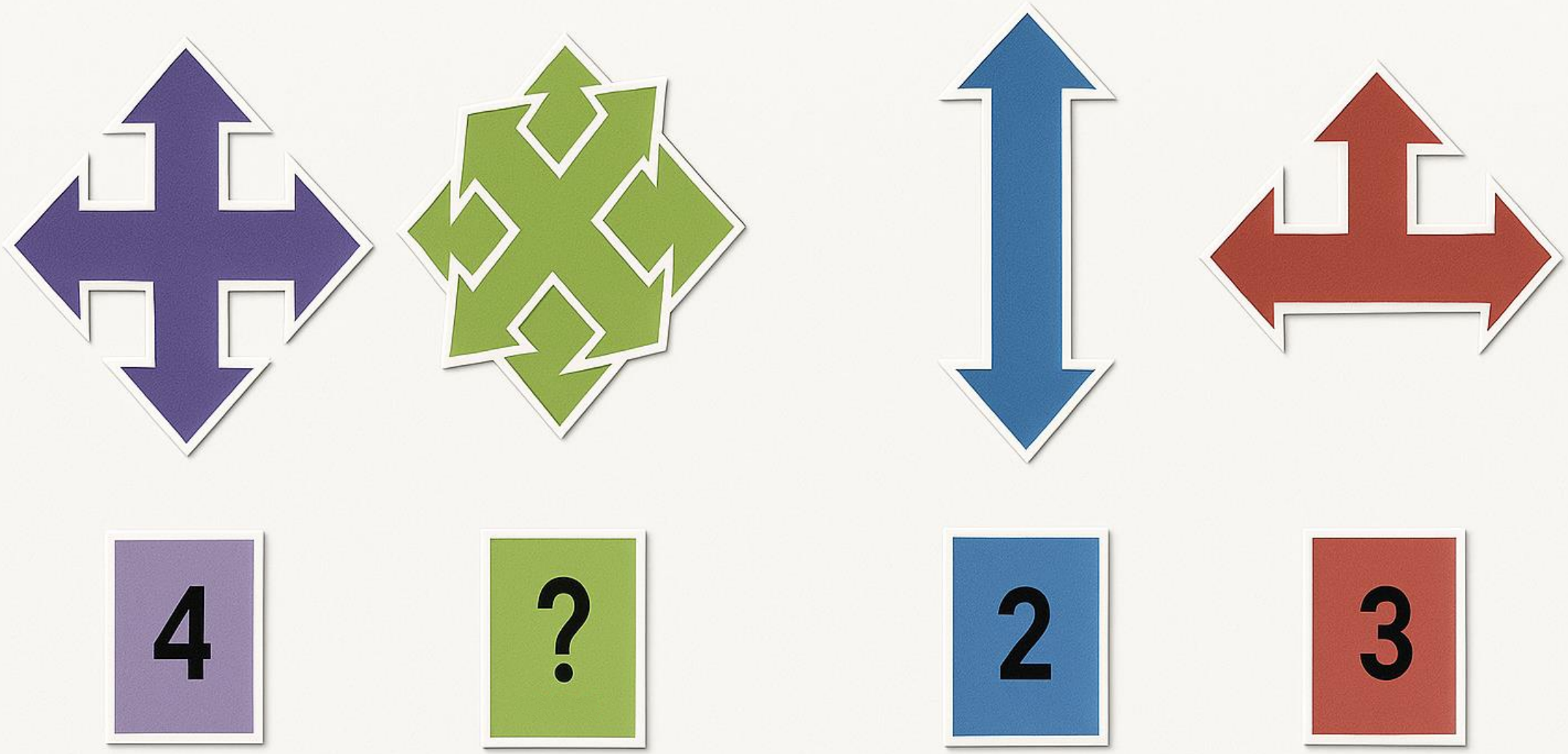


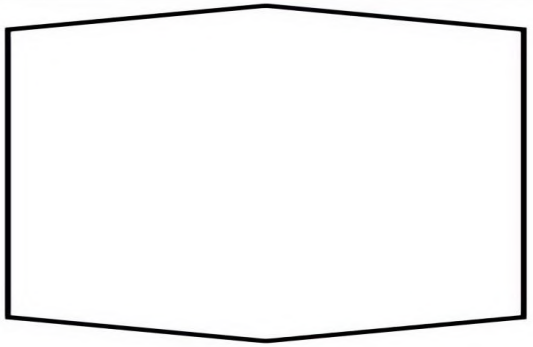
	2	6	4	5
			6	2
		3	4	
		4		3
		5	6	
	6	2	1	

الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 02 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	**الأسبوع :**17
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : تطابق الشكل مع العدد	**المدة :** 30د

الهدف التعلمي: تعزيز مهارة التركيز ودقة الملاحظة بالربط بين العدد والمعدود

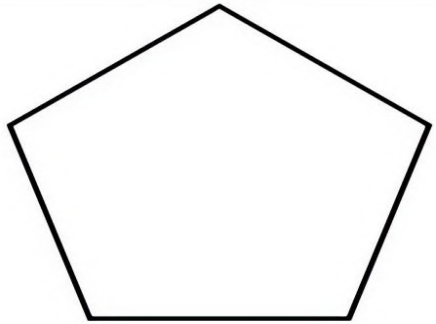
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -يتم بناء اللعبة بمرافقة الأستاذ -التمعن في تطابق الأشكال مع الأرقام
خطوات اللعبة	-تقديم بطاقة للمتعلمين -لاحظ جيدا الأشكال -لاحظ الأعداد الموجودة تحت كل شكل -وجد العدد الصحيح الذي يجب أن يحل مكان علامة الاستفهام -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-بقارنة الأشكال والأعداد المرافقة لها في الصورة، جد العدد الصحيح الذي يجب أن يحل مكان علامة الاستفهام
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها مع استنتاج الخاصية وأساس اللعبة
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -لاحظ جيدا الأشكال -لاحظ الأعداد الموجودة تحت كل شكل -وجد العدد الصحيح الذي يجب أن يحل مكان علامة الاستفهام -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-تكمن فائدة اللعبة في قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل -تعتمد على قوة الانتباه وإدراك العلاقة بين ما هو موجود وما يطلب منه.


4
?
2
3

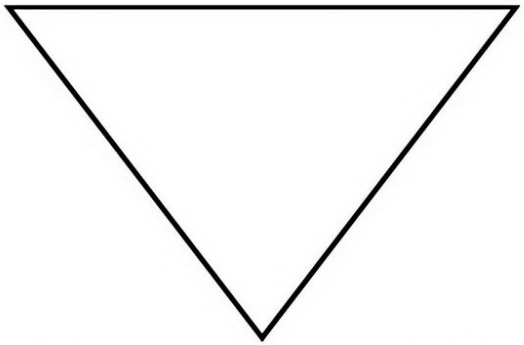


3 6 5

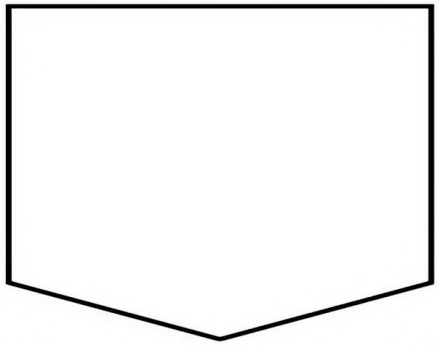
4 3 7



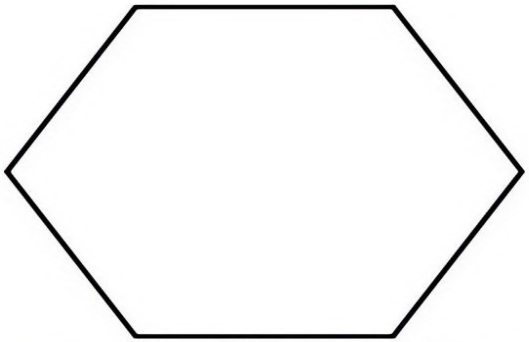
7 5 6



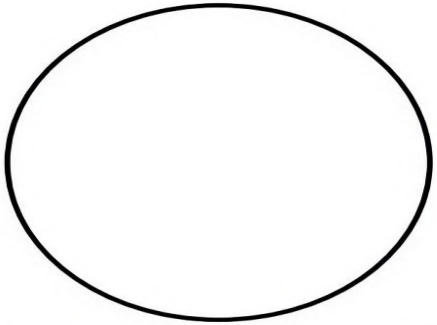
1 7 3



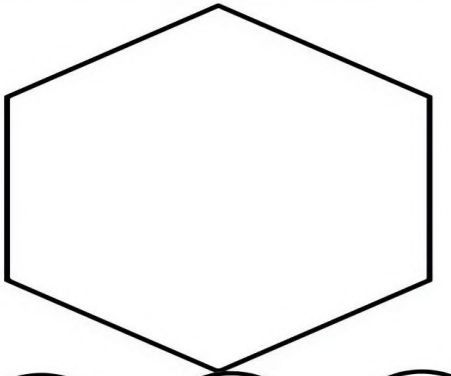
5 6 4



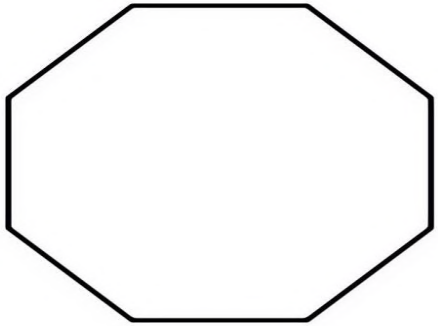
8 7 6



0 2 4



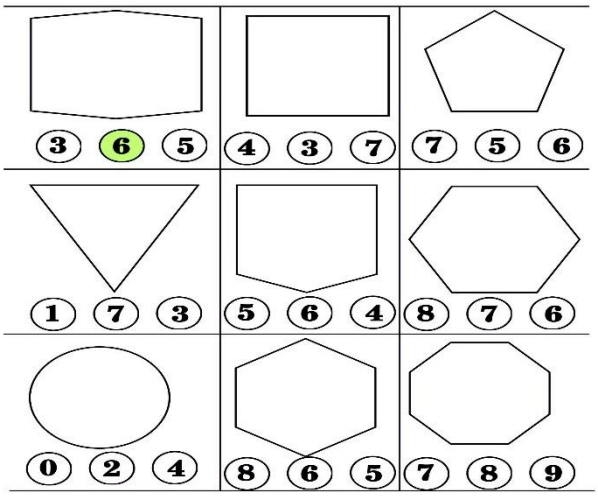
8 6 5

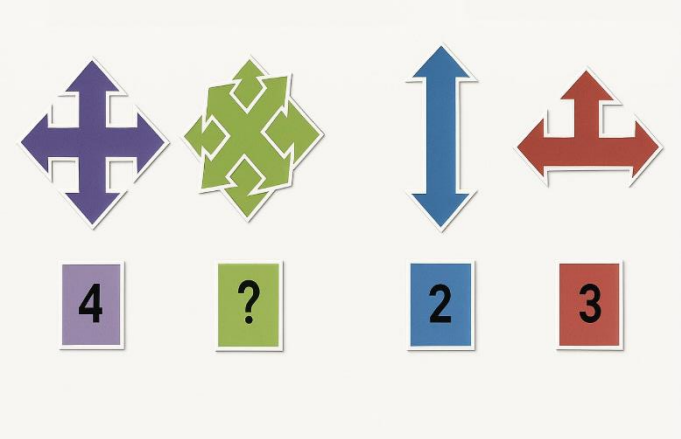


7 8 9

لعبة: تطابق الشكل مع العدد

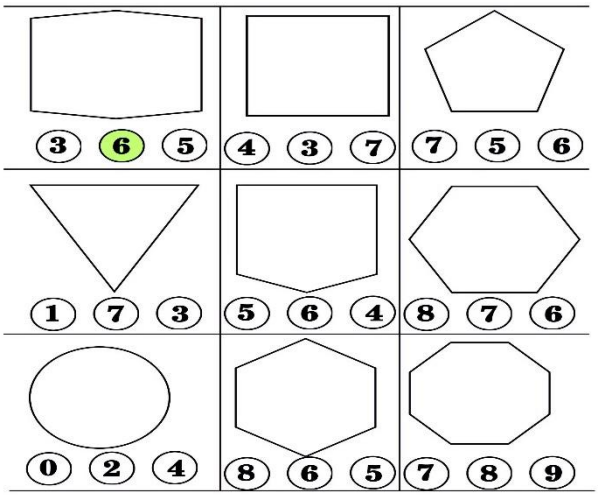
التعليمة: بقارنة الأشكال والأعداد المرافقة لها في الصورة، جد العدد الصحيح الذي يجب أن يحل مكان علامة الاستفهام

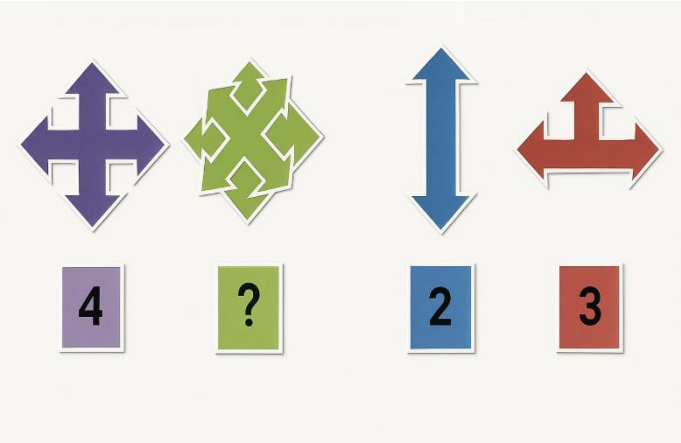




لعبة: تطابق الشكل مع العدد

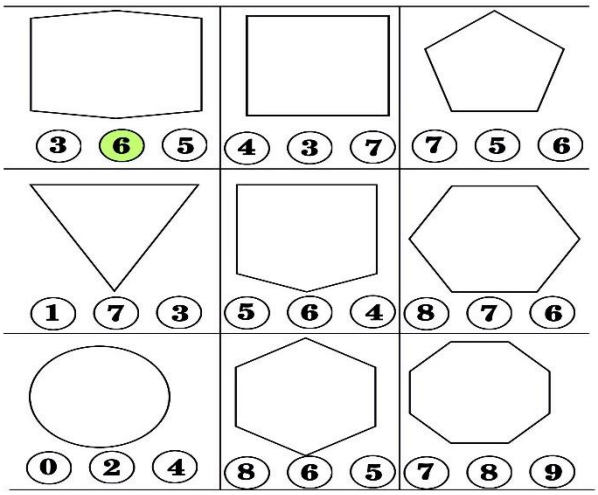
التعليمة: بقارنة الأشكال والأعداد المرافقة لها في الصورة، جد العدد الصحيح الذي يجب أن يحل مكان علامة الاستفهام

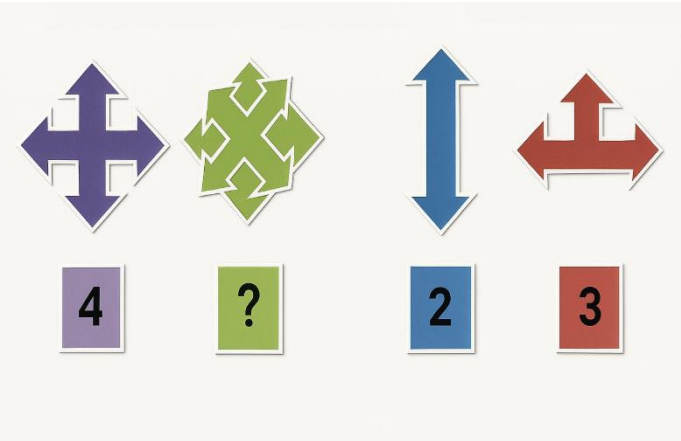




لعبة: تطابق الشكل مع العدد

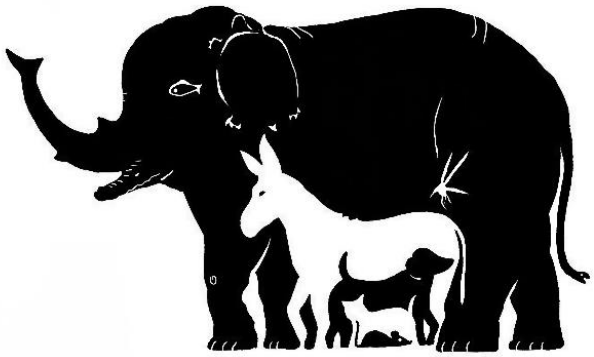
التعليمة: بقارنة الأشكال والأعداد المرافقة لها في الصورة، جد العدد الصحيح الذي يجب أن يحل مكان علامة الاستفهام





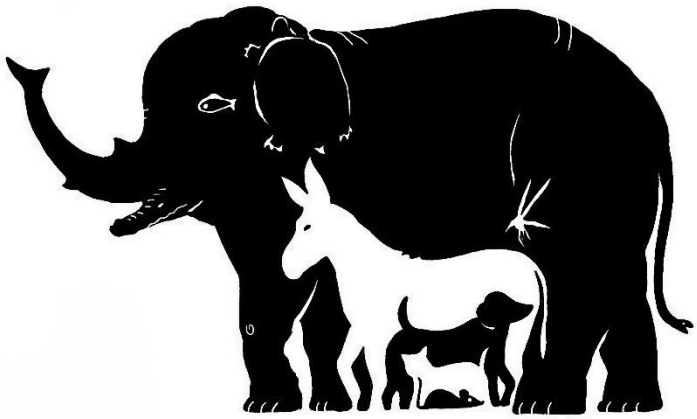
الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 02 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	**الأسبوع :**18
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : أكتشف عدد الوجوه في الصورة	**المدة :** 30د

الهدف التعلمي: تحسين مهارات الملاحظة والتحليل البصري

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -يتم بناء اللعبة بمرافقة الأستاذ -التدقيق في الصورة وتحليل كل عناصرها
خطوات اللعبة	-تقديم بطاقة للمتعلمين -لاحظ جيدا الأشكال -اكتشف عدد الحيوانات أو الأوجه الموجودة في الصورة.. -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه
التعليمة	-باستعمال الملاحظة الدقيقة اكتشف عدد الحيوانات أو الأوجه الموجودة في الصورة
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -لاحظ جيدا الأشكال -اكتشف عدد الحيوانات أو الأوجه الموجودة في الصورة.. -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-اللعبة تضيف عنصرا من المرح والإثارة -دمج التعليم بالترفيه -استخدام حاسة البصر بشكل أكثر فعالية لتمييز العناصر المختلفة

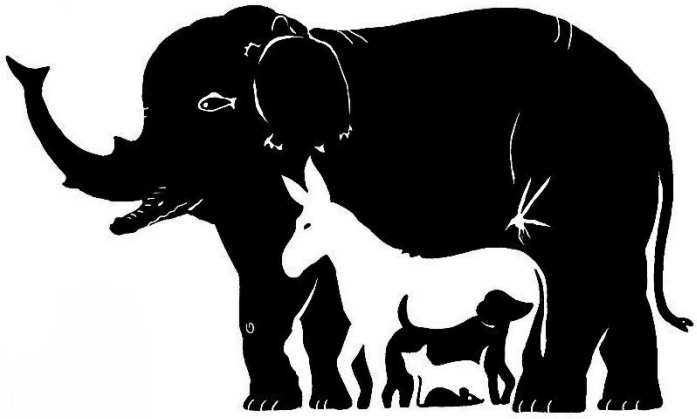
لعبة: أكتشف عدد الوجوه في الصورة

التعليمة: باستعمال الملاحظة الدقيقة اكتشف عدد الحيوانات أو الأوجه الموجودة في الصورة



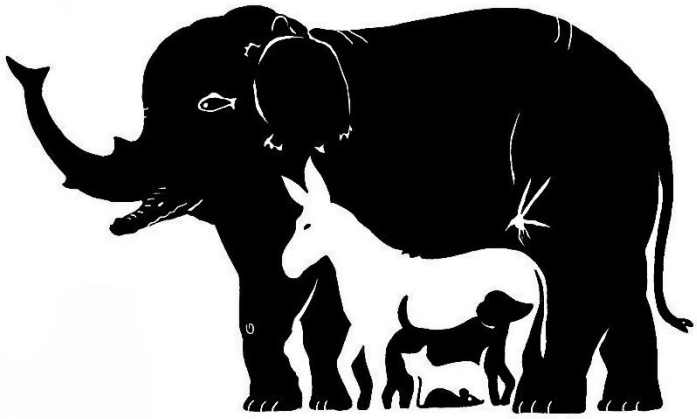
لعبة: اكتشف عدد الوجوه في الصورة

التعليمة: باستعمال الملاحظة الدقيقة اكتشف عدد الحيوانات أو الأوجه الموجودة في الصورة



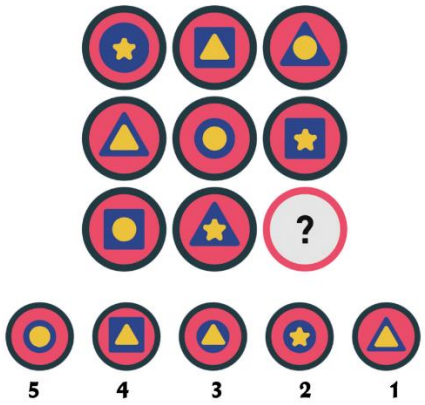
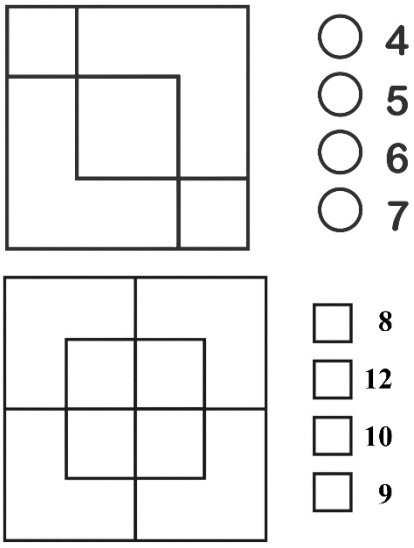
لعبة: اكتشف عدد الوجوه في الصورة

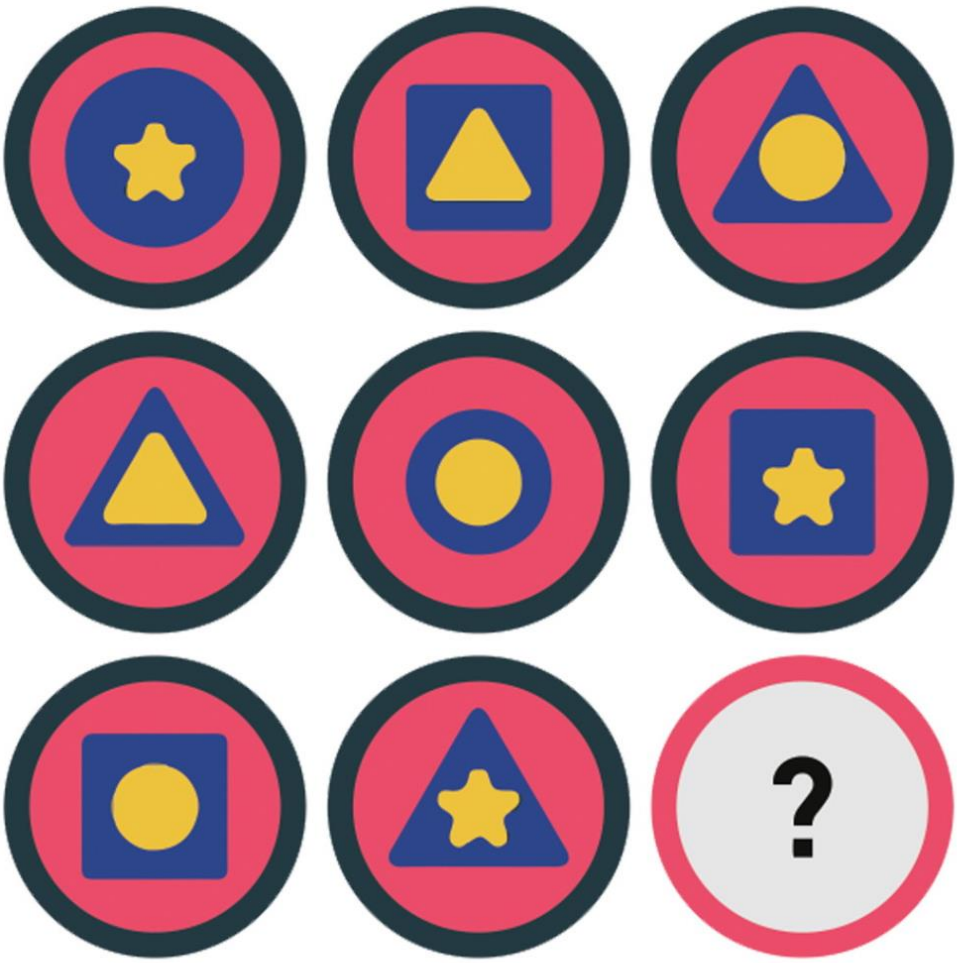
التعليمة: باستعمال الملاحظة الدقيقة اكتشف عدد الحيوانات أو الأوجه الموجودة في الصورة



الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الفضاء و الهندسة	الأسبوع :19
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لعبة الأشكال المتداخلة	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تنمية القدرة على استنتاج الأنماط المختلفة داخل الشكل

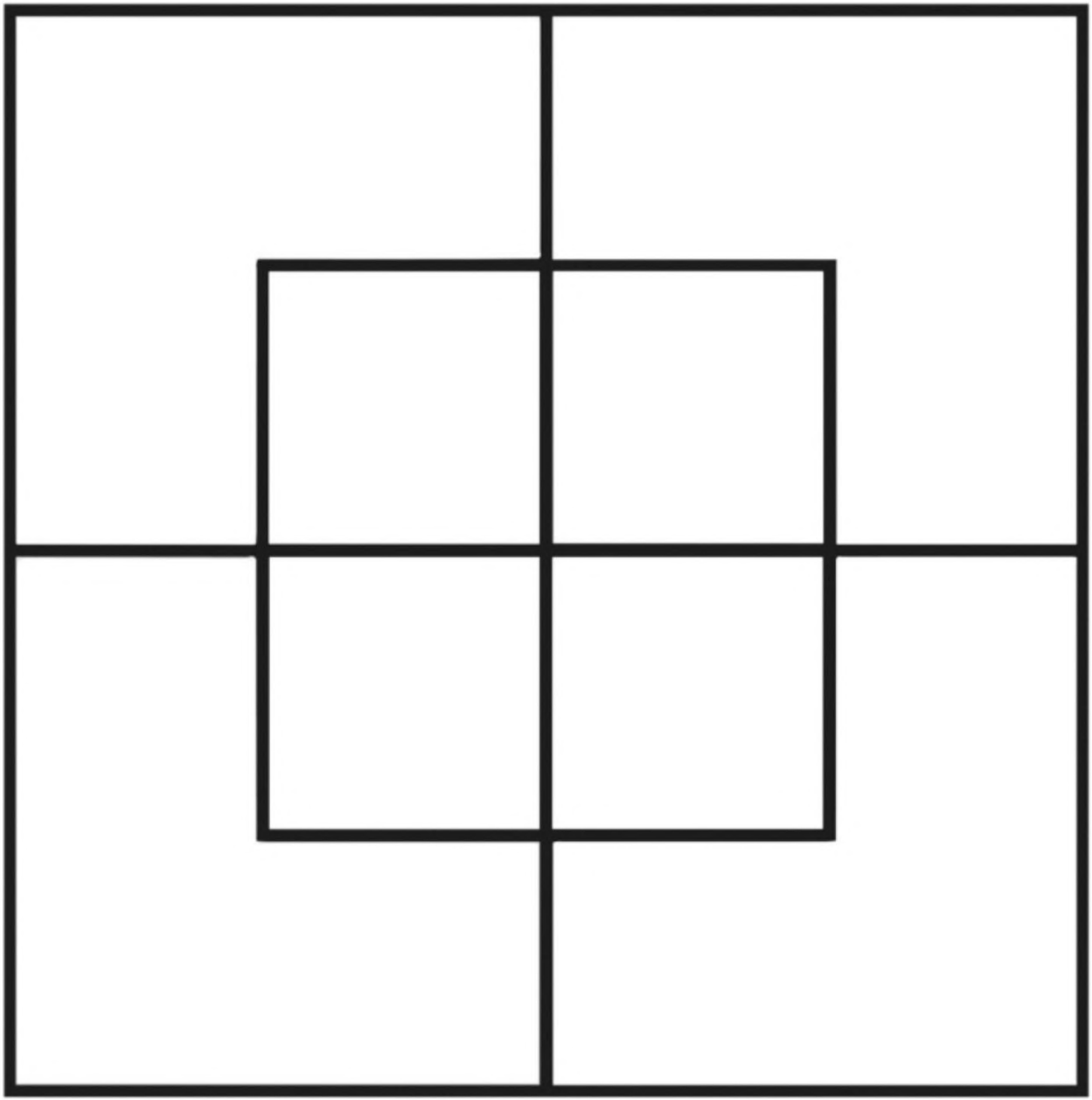
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الزمن المخصص للعبة يتم بناء اللعبة بمرافقة الأستاذ يتوجب على اللاعب التدقيق في الصورة وتحليلها
خطوات اللعبة	تقديم بطاقة للمتعلمين لاحظ جيدا الأشكال جد عدد المثلثات الموجودة في الشكلين ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-لاحظ الأشكال المعروضة واكتشف عدد الأشكال الهندسة المطلوبة في كل مرة
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -لاحظ جيدا الأشكال -جد عدد المستطيلات الموجودة في الشكل -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-تطوير مجموعة واسعة من المهارات الذهنية والبصرية والهندسية -تحفيز الإبداع والابتكار



5 4 3 2 1

○ ○ ○ ○

7 6 5 4



☐ 8

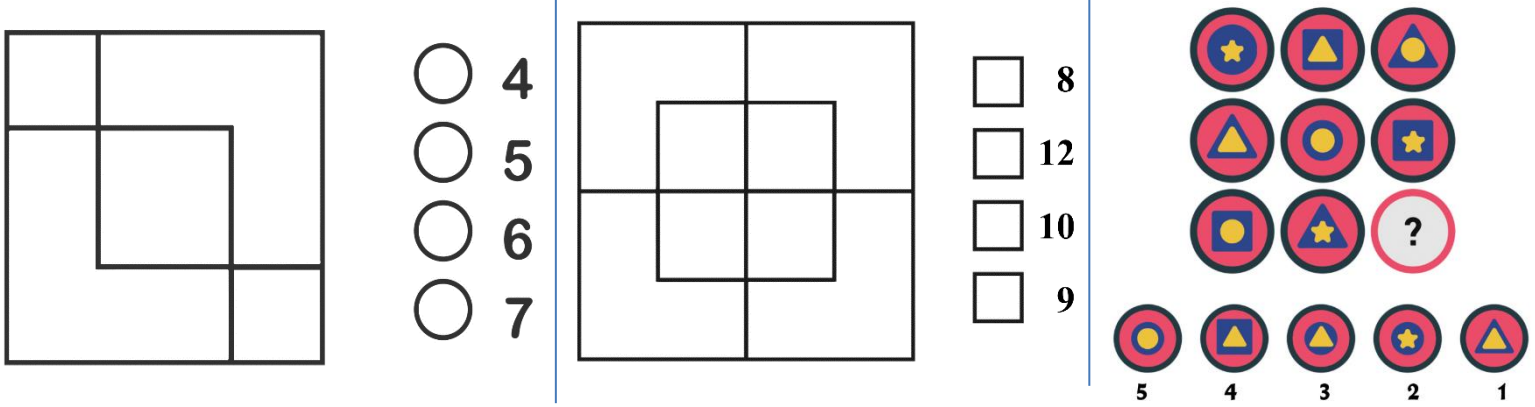
☐ 12

☐ 10

☐ 9

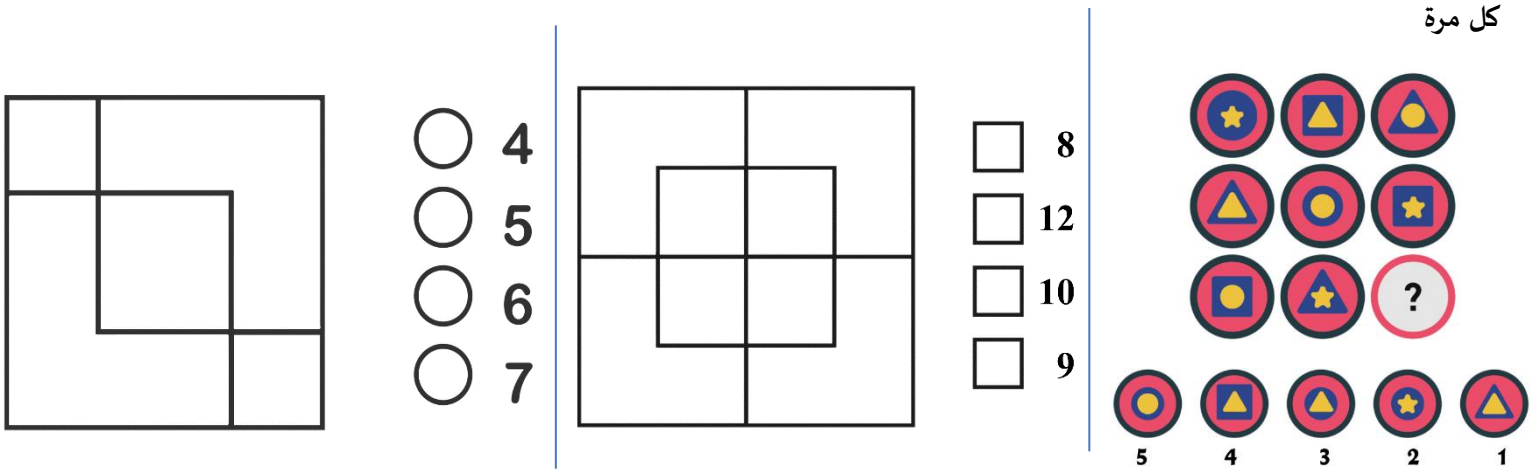
لعبة: الأشكال المتداخلة

التعليمة: 1-ضع البطاقة المناسبة مكان علامة الاستفهام/2- لاحظ الأشكال المعروضة واكتشف عدد الأشكال الهندسة المطلوبة في كل مرة



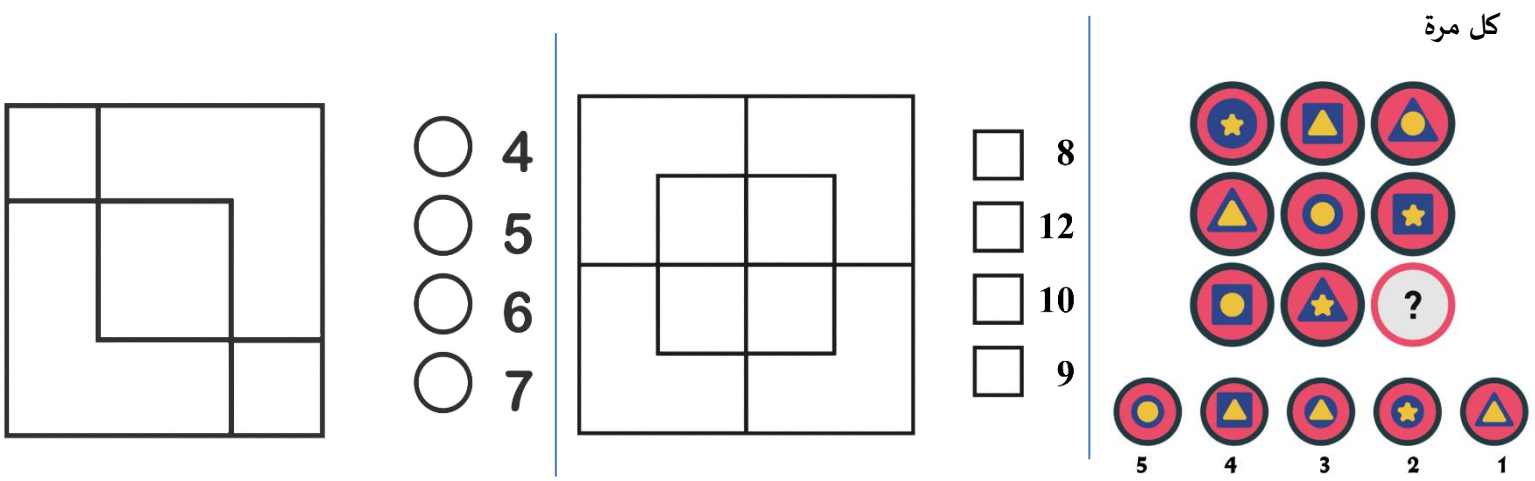
لعبة: الأشكال المتداخلة

التعليمة: 1-ضع البطاقة المناسبة مكان علامة الاستفهام/2- لاحظ الأشكال المعروضة واكتشف عدد الأشكال الهندسة المطلوبة في كل مرة



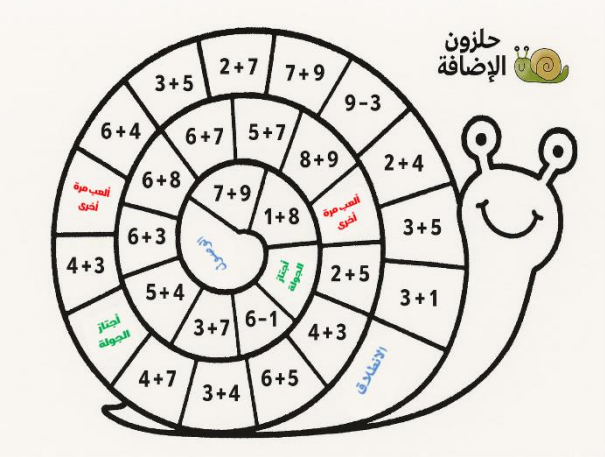
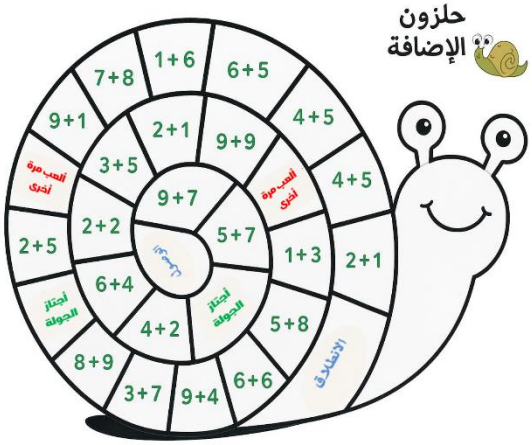
لعبة: الأشكال المتداخلة

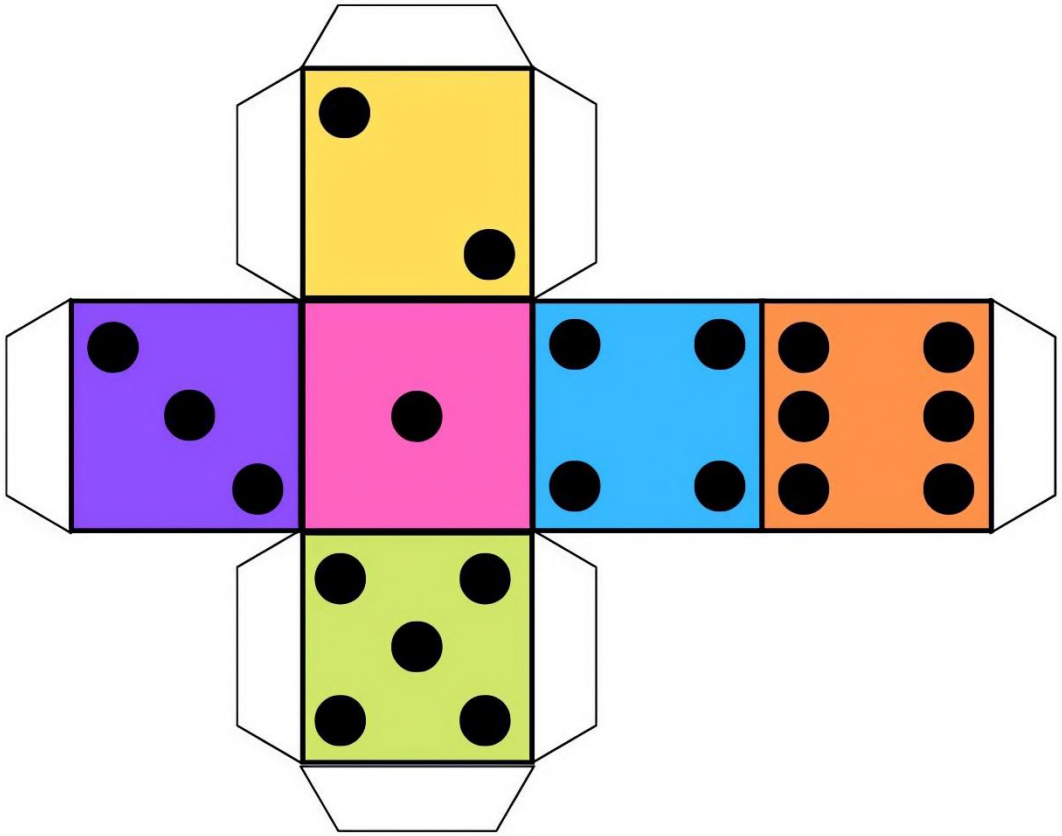
التعليمة: 1-ضع البطاقة المناسبة مكان علامة الاستفهام/2- لاحظ الأشكال المعروضة واكتشف عدد الأشكال الهندسة المطلوبة في كل مرة

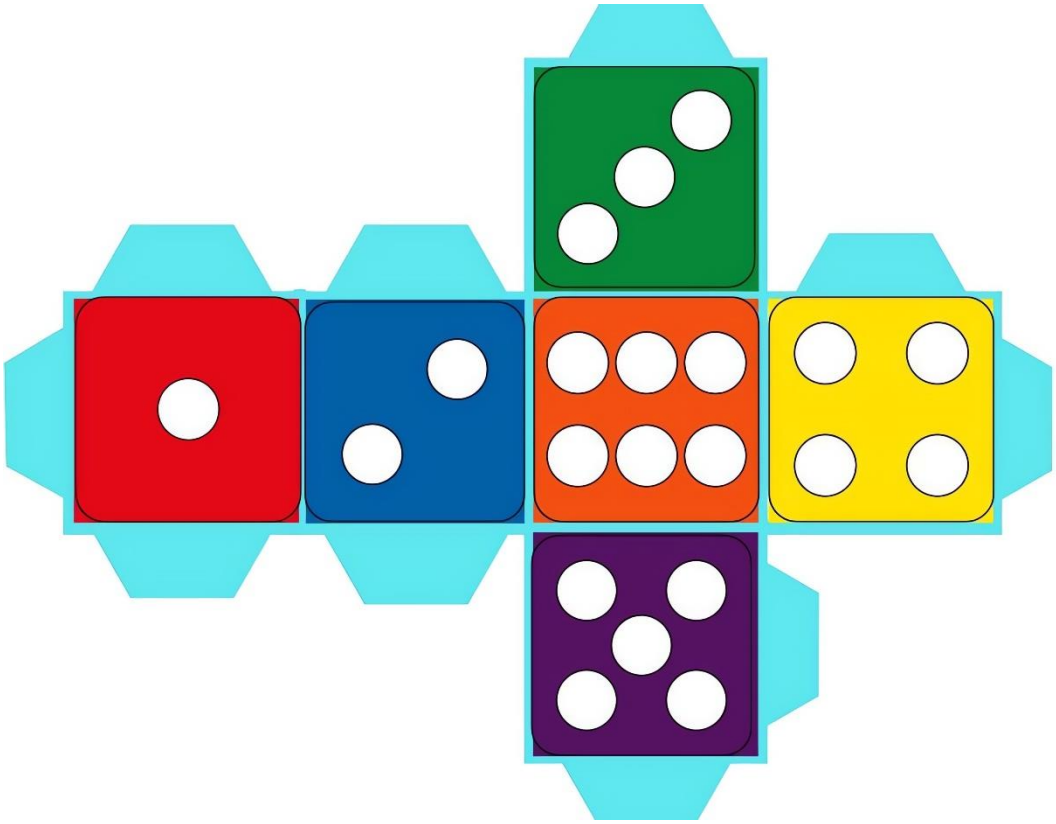


الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الأعداد و الحساب	الأسبوع :20
طريقة اللعب : ثنائي	الحصة :01
المحتوى : لعبة النرد	المدة : 30د

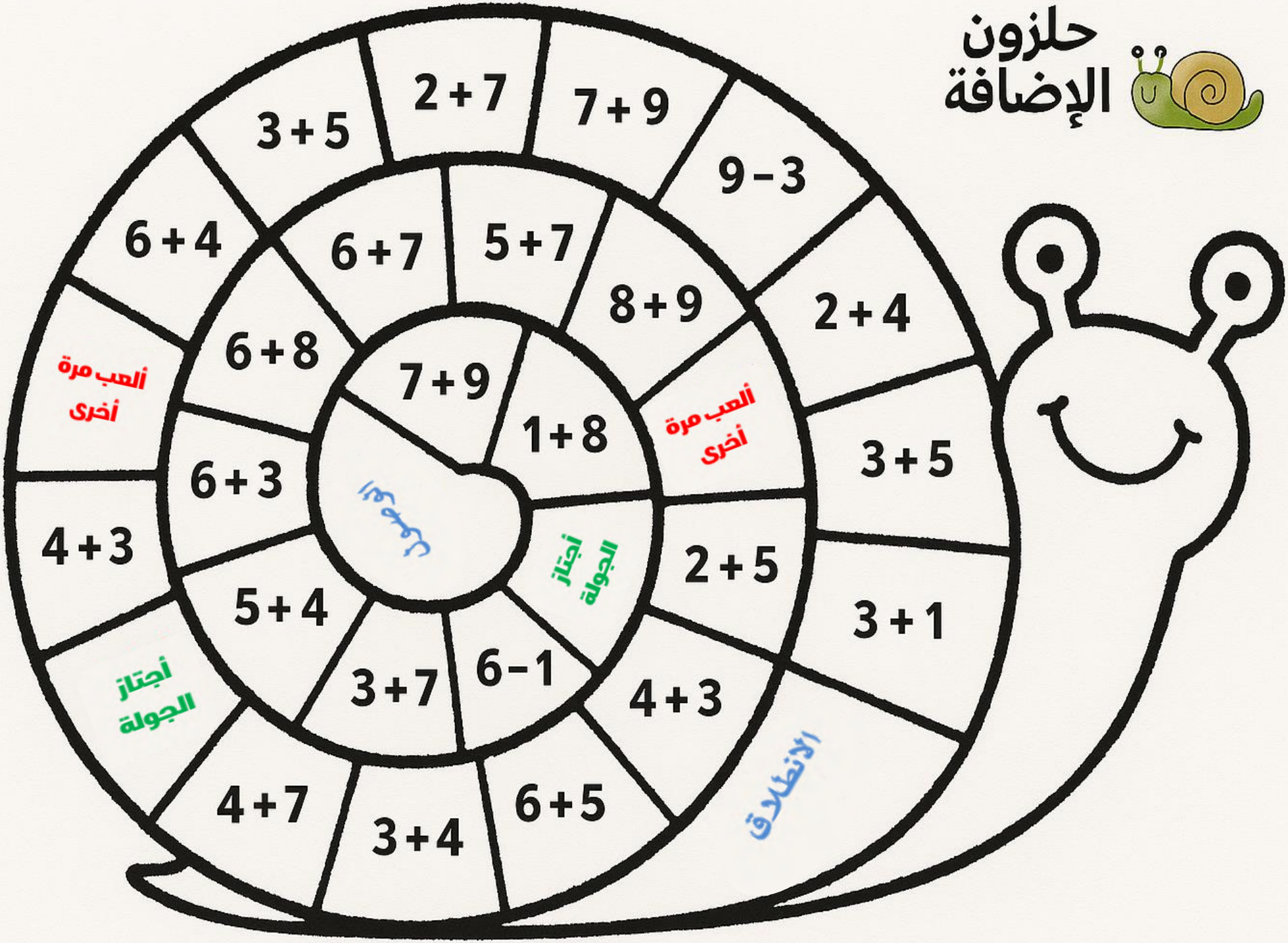
الهدف التعلمي: تنمية مهارات التفكير والتنسيق بين حركة اليدوية والإدراك البصري

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -يتم بناء اللعبة بمرافقة الأستاذ -التنقل حسب خطوات العدد الممثل في النرد
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة ي-رمي اللعب 1 النرد فينتقل بخطوات حسب العدد المتحصل عليه ويطبق ما وجد في الخانة المتحصل عليها قراءة جملة أو كلمات أو حساب ولما يسقط في خانة التحدي يقول حكمة أو قول أو حديث أو قفز على الحبل أو دورة حول الفناء 
التعليمة	-أمامك كل حلقات المضمار بدوراته المختلفة، فما عليك إلا أن تجتاز المضمار الأخير بنجاح
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-تلعب في القسم أو في الساحة -يرمي اللعب 1 النرد فينتقل بخطوات حسب العدد المتحصل عليه ويطبق ما وجد في الخانة المتحصل عليها قراءة جملة أو كلمات أو حساب ولما يسقط في خانة التحدي يقول حكمة أو قول أو حديث أو قفز على الحبل أو دورة حول الفناء 
التقييم	-تنمية مهارات الذكاء والتفاعل عند اللاعبين -لعبة رائعة تجمع بين التسلية والمرح في أن واحد -تساعد اللاعبين على تعلم الجمع بطريقة ابتكارية

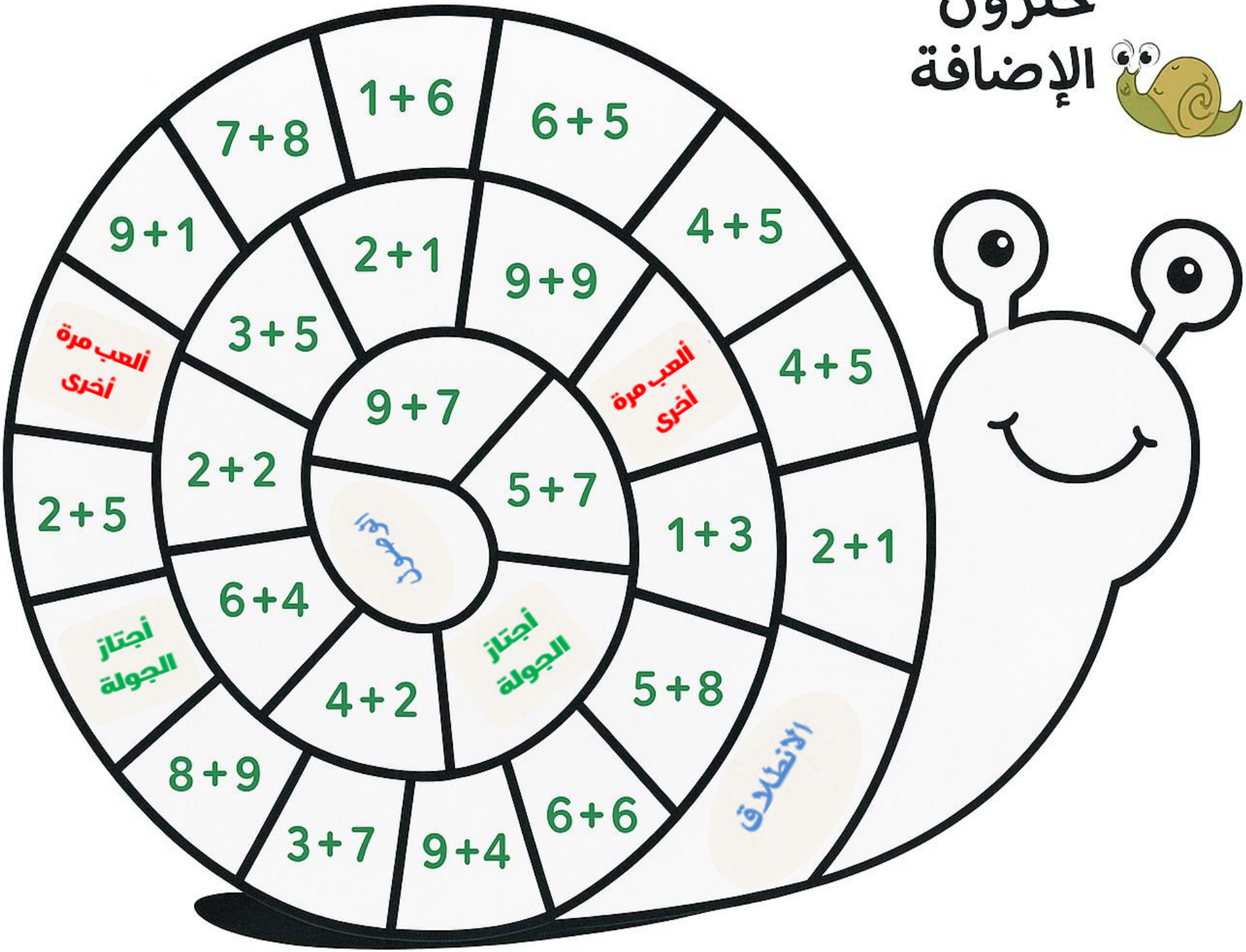




حلزون الإضافة

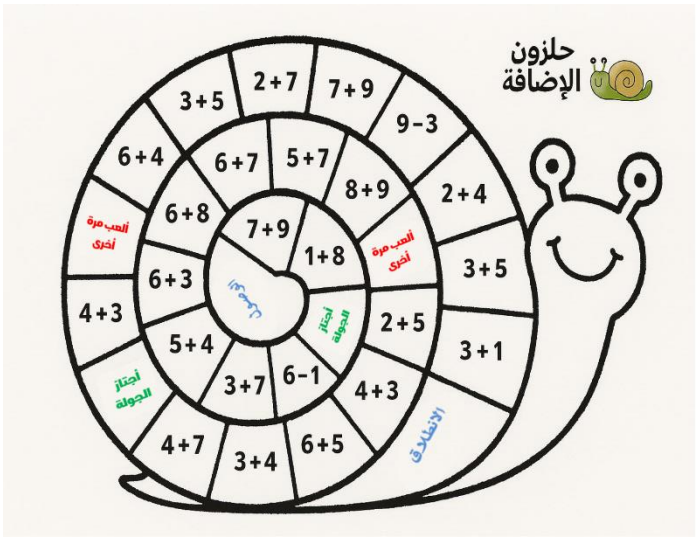


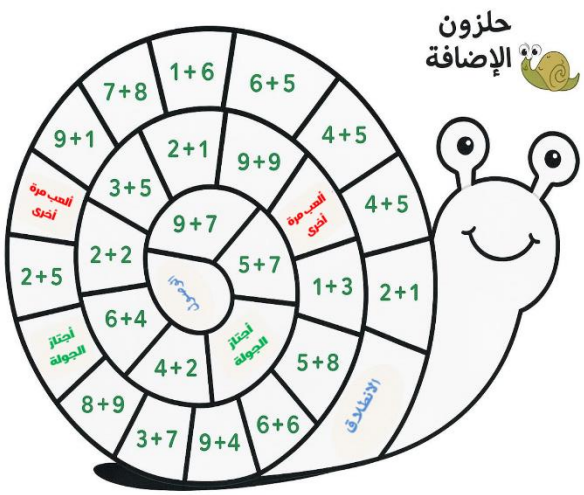
حلزون الإضافة



لعبة: لعبة النرد

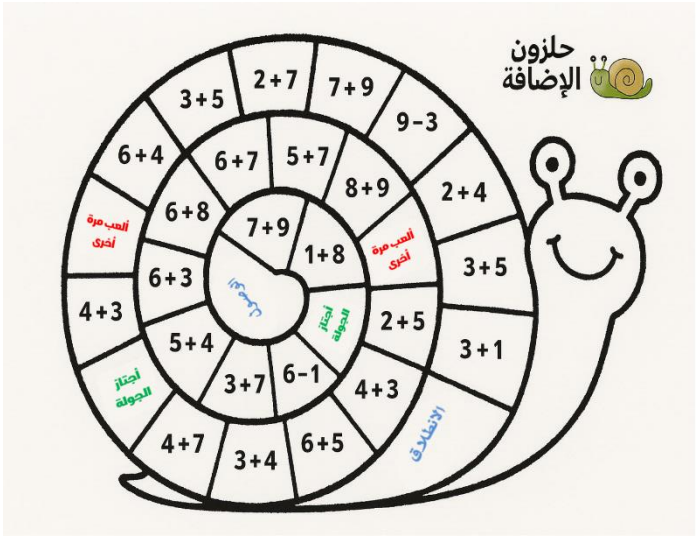
التعليمة: أمامك كل حلقات المضمار بدوراته المختلفة، فما عليك إلا أن تجتاز المضمار الأخير بنجاح

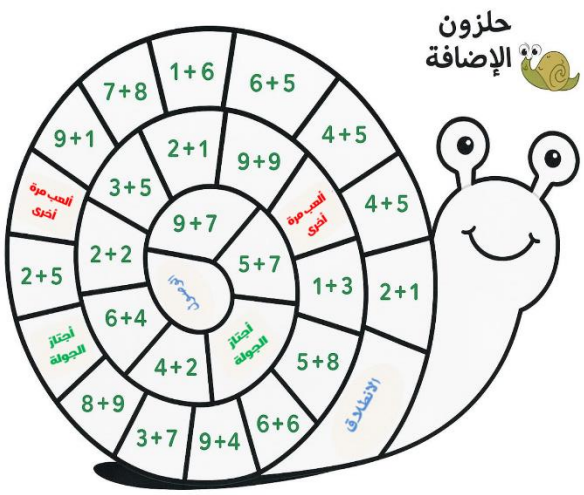




لعبة: لعبة النرد

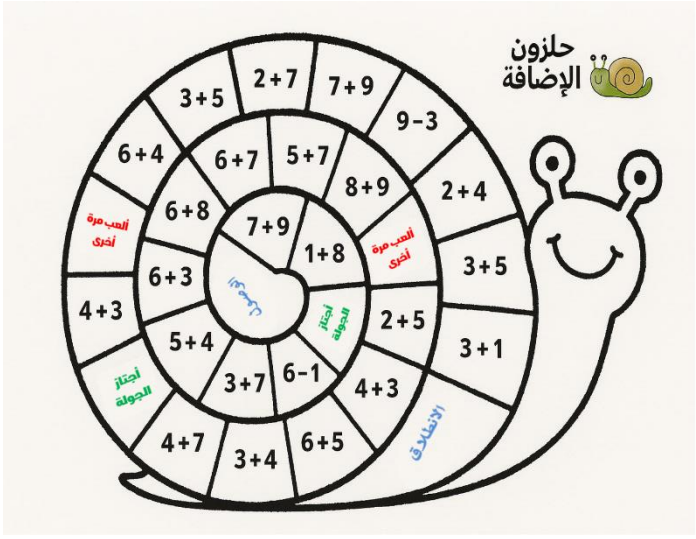
التعليمة: أمامك كل حلقات المضمار بدوراته المختلفة، فما عليك إلا أن تجتاز المضمار الأخير بنجاح

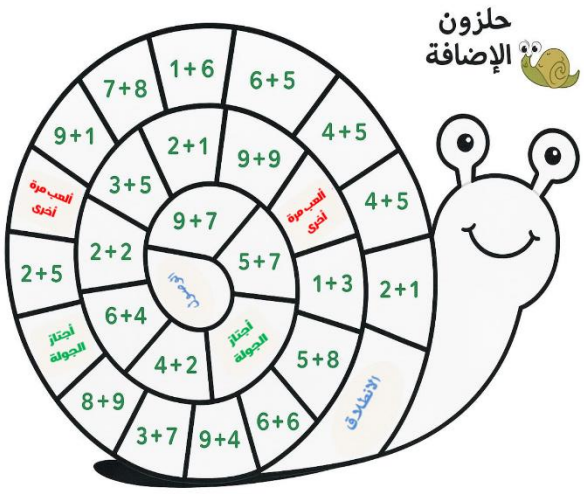




لعبة: لعبة النرد

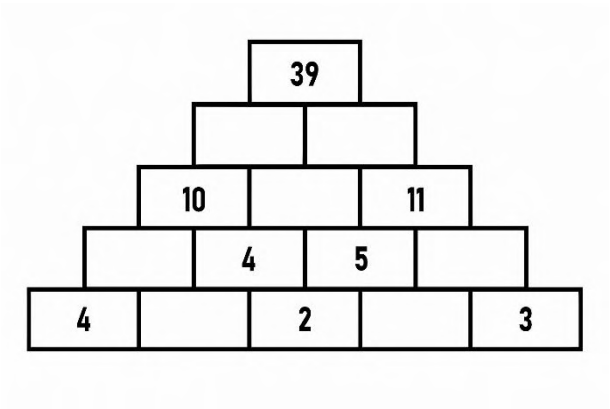
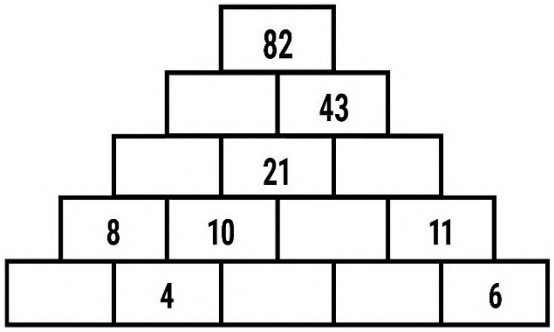
التعليمة: أمامك كل حلقات المضمار بدوراته المختلفة، فما عليك إلا أن تجتاز المضمار الأخير بنجاح

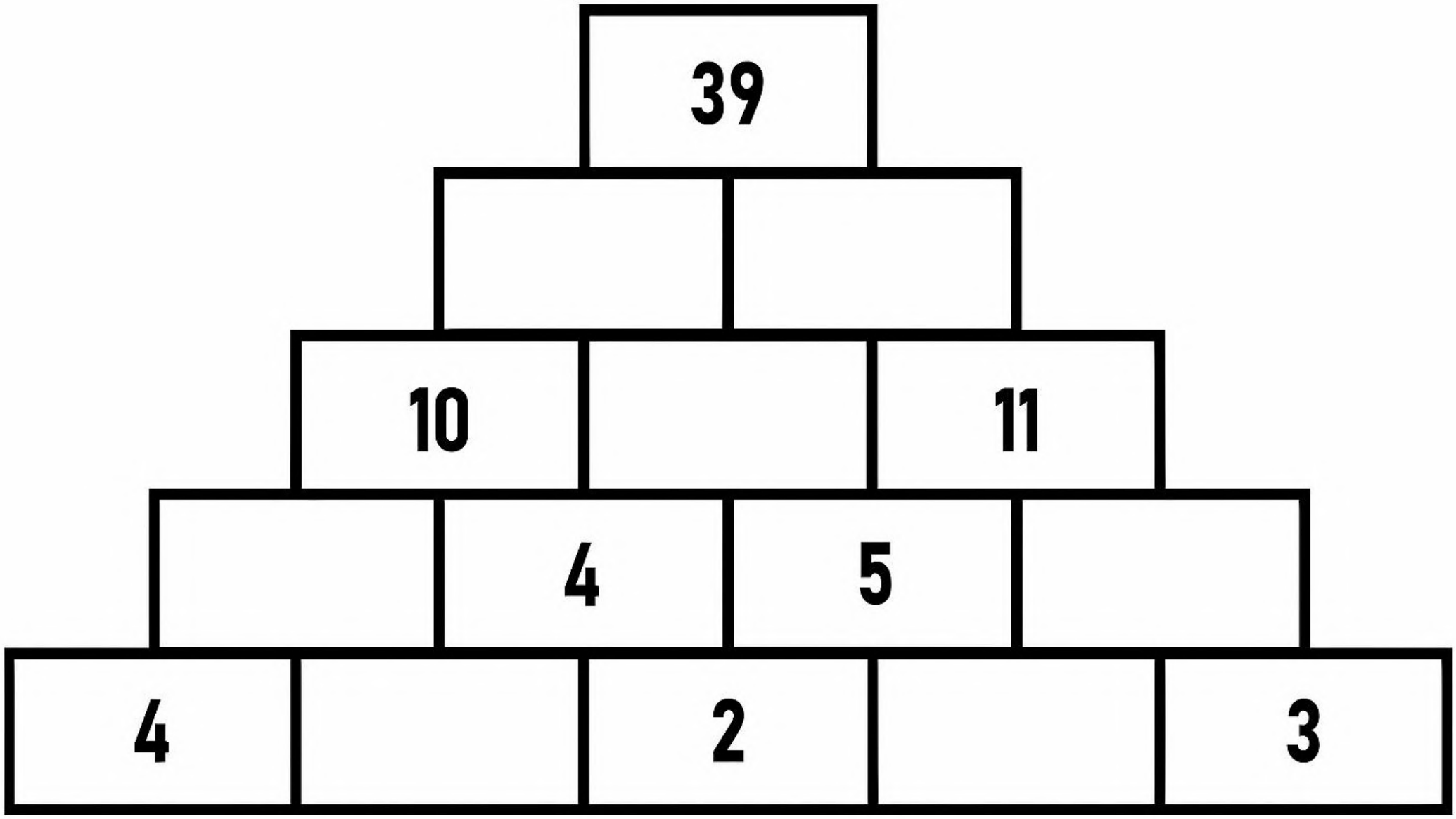


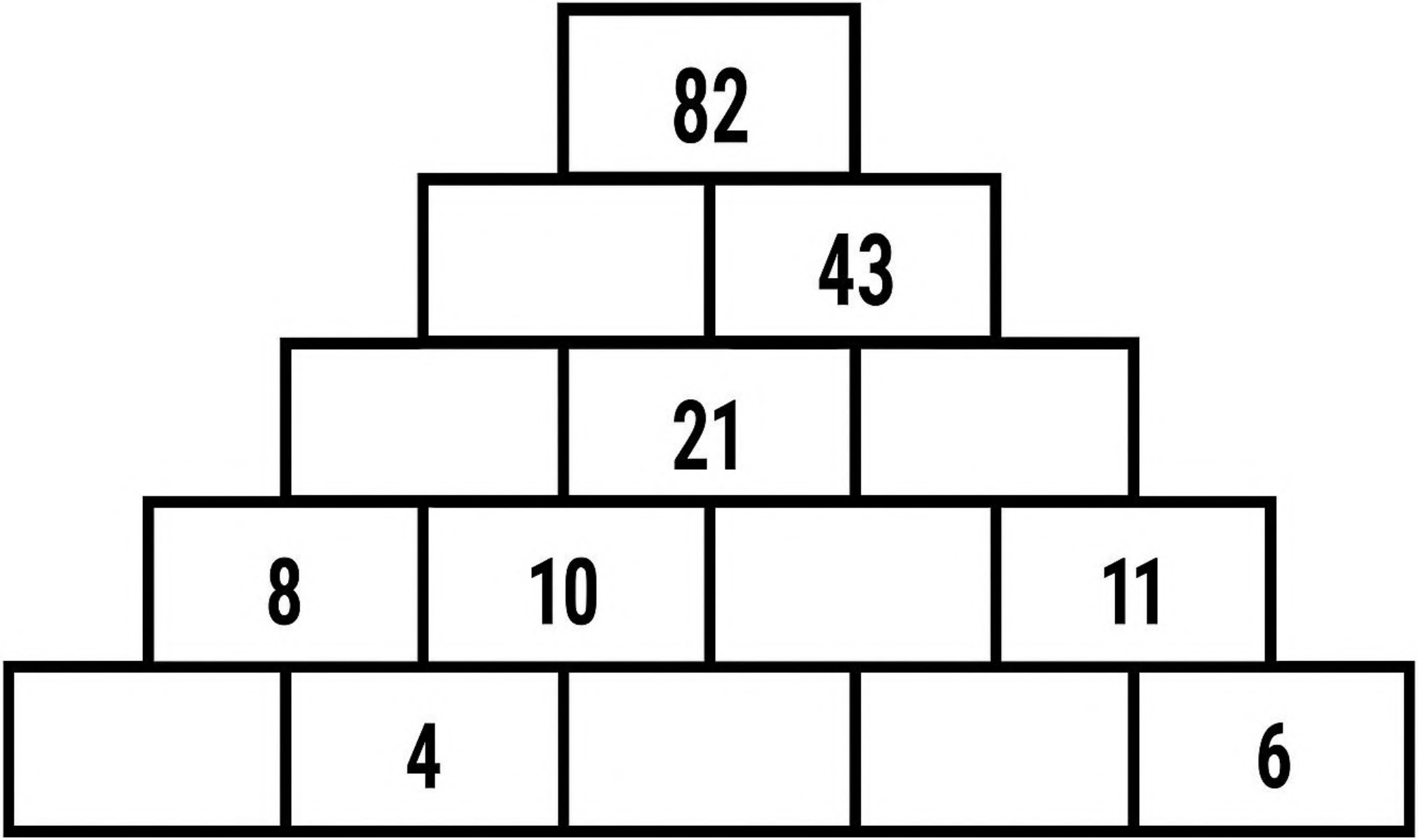


الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	الأسبوع :21
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : هرم الأعداد	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تحسين المهارات الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد

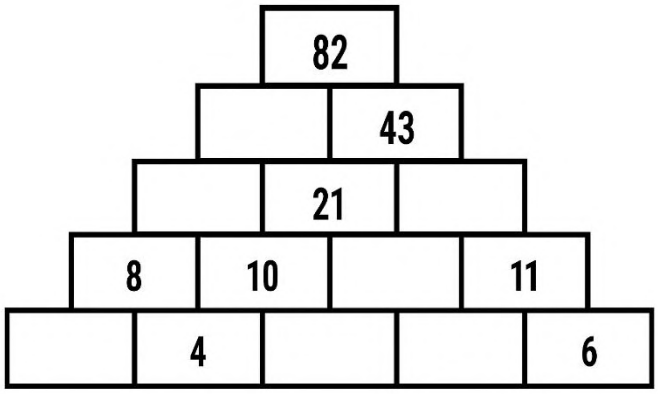
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-احترام الزمن المخصص للعبة -القيام بعملة الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة -يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم
خطوات اللعبة	-تقديم بطاقة هرم الأعداد للمتعلمين -تتطلب اللعبة القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد -مناقشة التلاميذ والاستماع إلى تفسيراتهم والفرضيات والتخمينات -ترك وقت لتفكير والإنجاز 
التعليمة	-للوصول إلى قمة الهرم، استعمل مهاراتك الحسابية لإيجاد الأعداد الصحيحة
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها مع التأكيد على التفسير والتبرير المنطقي
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -توزيع ورقة عمل جديدة -تتطلب اللعبة القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-تنمي القدرات العقلية للمتعلم وتعزيزها -تعد اللعبة ممتعة ومشوقة -تحسين المهارات الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد

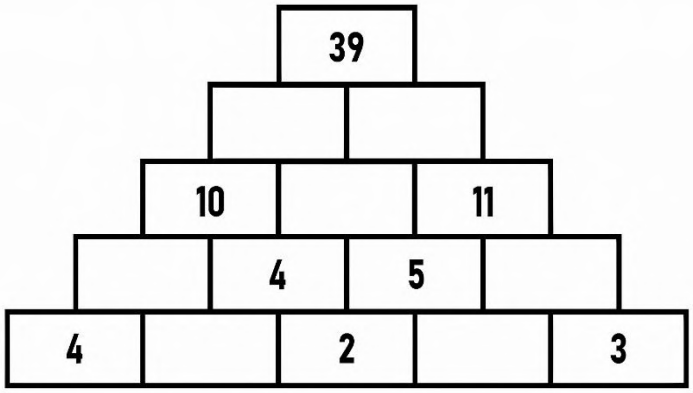

39
10
11
4
5
4
2
3


82
43
21
8
10
11
4
6

لعبة: هرم الأعداد

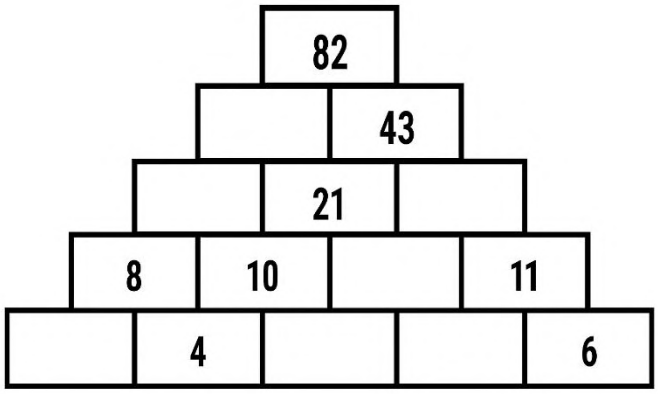
التعليمة: للوصول إلى قمة الهرم، استعمل مهاراتك الحسابية لإيجاد الأعداد الصحيحة

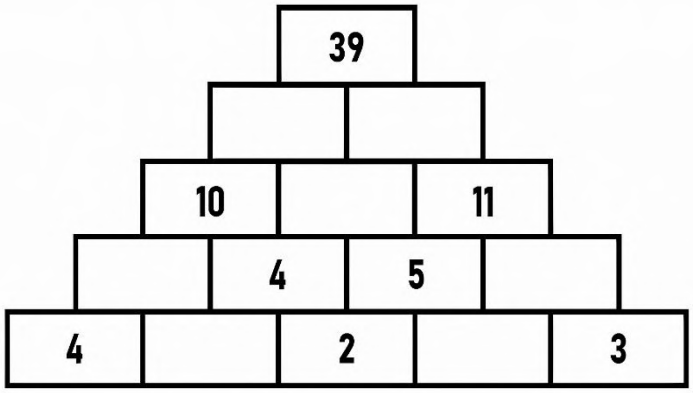




لعبة: هرم الأعداد

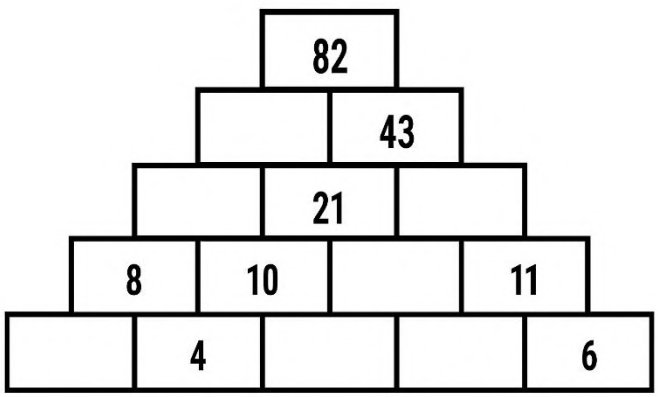
التعليمة: للوصول إلى قمة الهرم، استعمل مهاراتك الحسابية لإيجاد الأعداد الصحيحة

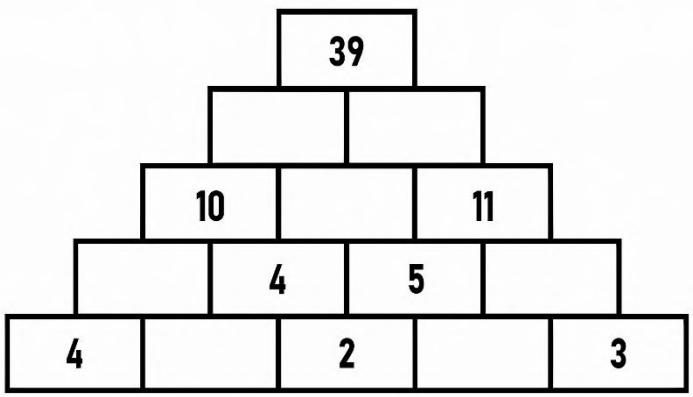




لعبة: هرم الأعداد

التعليمة: للوصول إلى قمة الهرم، استعمل مهاراتك الحسابية لإيجاد الأعداد الصحيحة



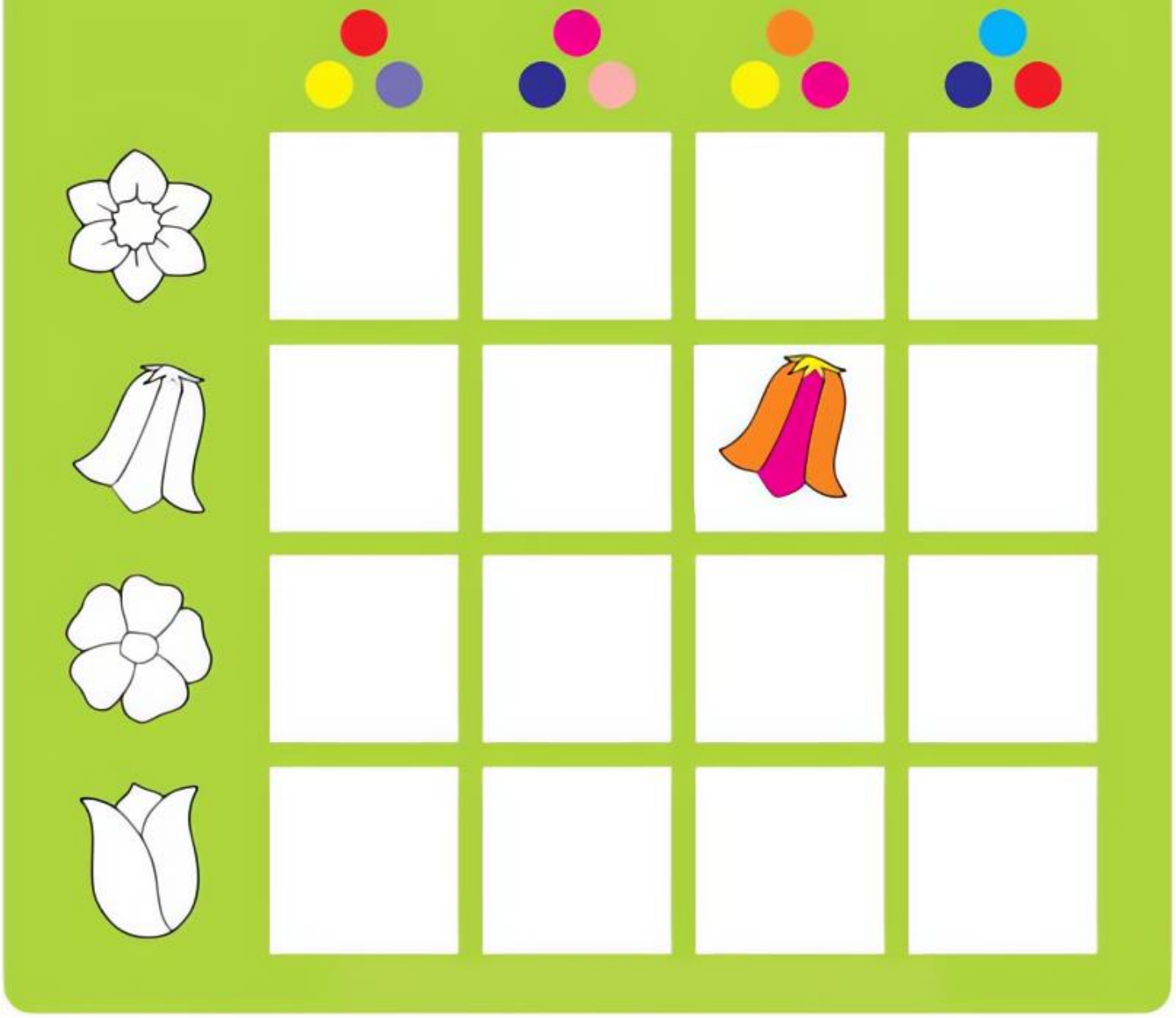


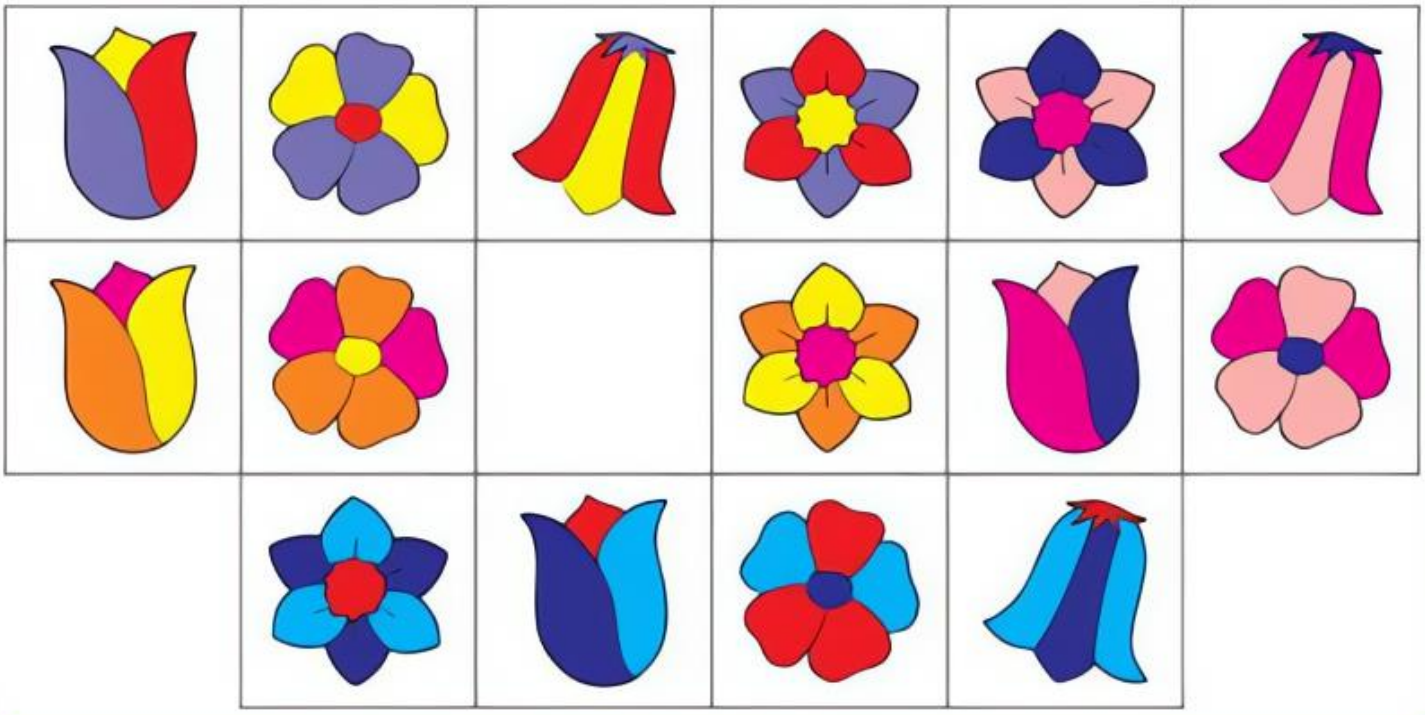
الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 02 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	**الأسبوع :**22
طريقة اللعب : فردي أو ثنائي	**الحصة :**01
المحتوى : لعبة التمييز و التصنيف	**المدة :** 30د

الهدف التعلمي: تطوير القدرة عمل التميز البصري وتصنيف الأشياء ومقارنتها حسب الشكل واللون

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-تتطلب اللعبة تحليل الأنماط من أشكال وألوان لوضع كل عنصر في مكانه -تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة -يترك للاعبين وقت للإنجاز العمل المطلوب
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة. -يحتاج اللاعب إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد الترتيب المناسب لكل شكل -ضع الأشكال في مكانها المناسب حسب اللون والشكل - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها -عرض أعمال المتعلمين والمقارنة بينها ثم التصحيح
التعليمة	-إليك صورة بها قلوب مختلفة الأشكال والألوان، صنفها في الخانات المناسبة لها حسب اللون والشكل في وقت وجيز
العرض والمناقشة	- ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها مع الوقوف على أساس ومبدأ التصنيف الخاصة باللعبة
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة - يوزّع المعلّم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر -ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات -عرض أعمال المتعلمين والمقارنة بينها
التقييم	-تعتبر مهارة التصنيف احدى مكونات الأساسية للتفكير المنطقي من خلالها يتعلم اللاعبين تجميع الأشياء باستخدام عدد من أنواع الأشياء المألوفة، كالشكل اللون الحجم النمط الملمس والوظيفة والترابط...

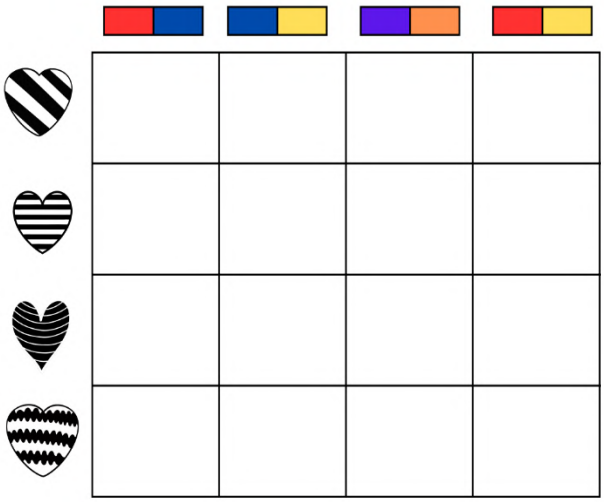
1	2	3
4	5	6
7	8	9





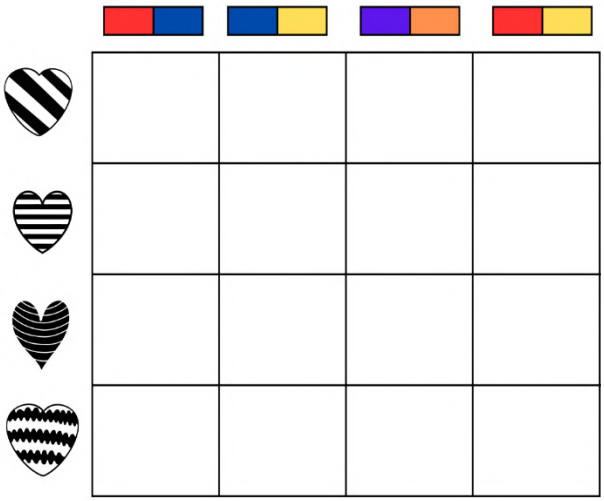
لعبة: لعبة التمييز والتصنيف

التعليمة: إليك صورة بها قلوب مختلفة الأشكال والألوان، صنفها في الخانات المناسبة لها حسب اللون والشكل في وقت وجيز



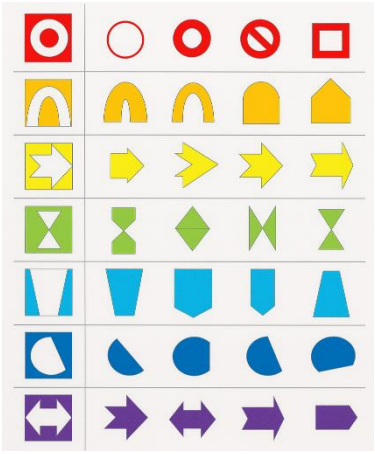
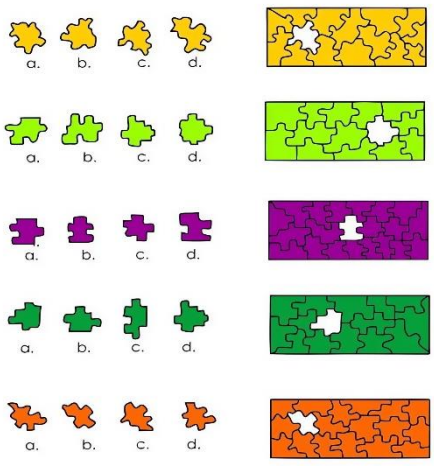
لعبة: لعبة التمييز والتصنيف

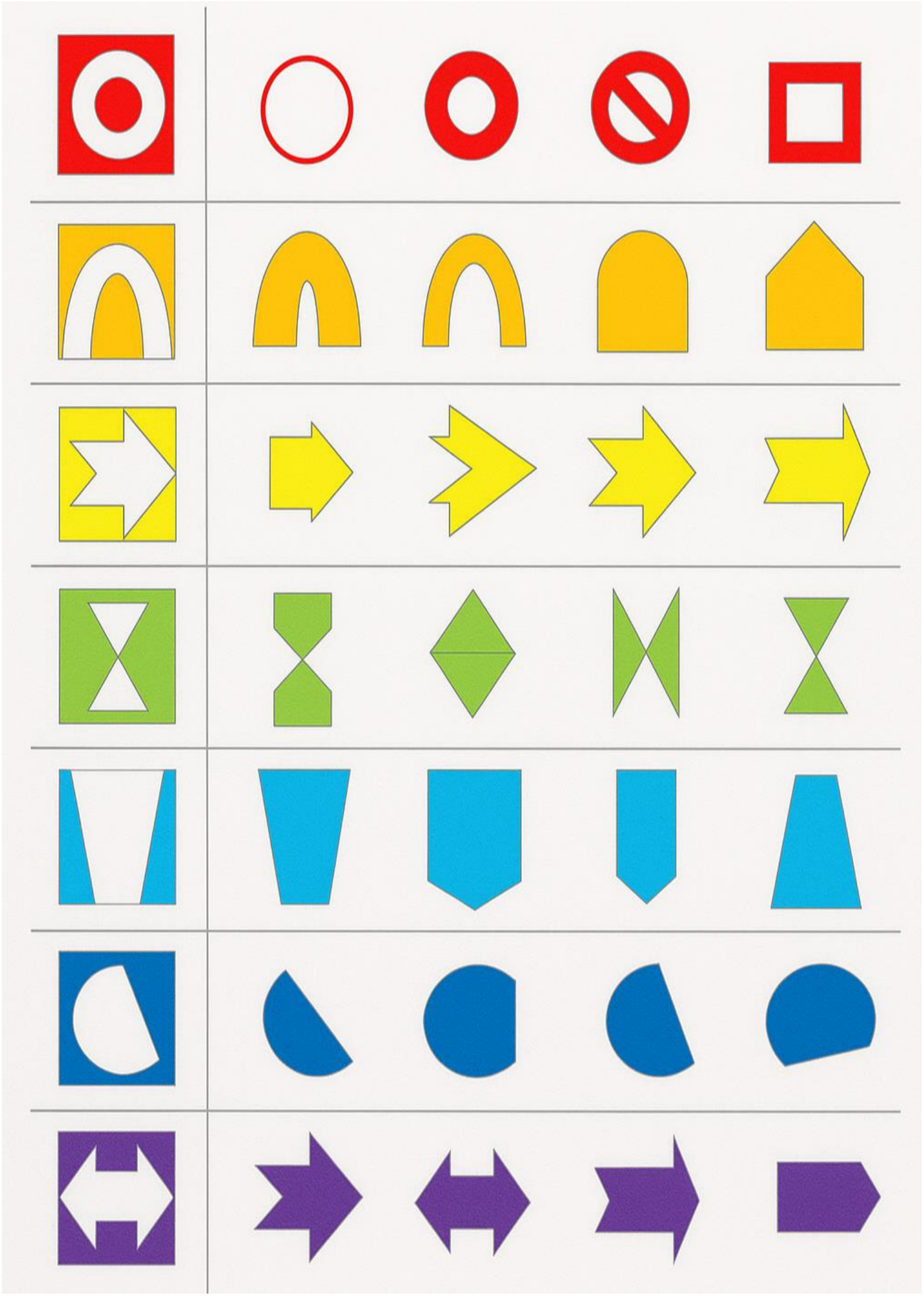
التعليمة: إليك صورة بها قلوب مختلفة الأشكال والألوان، صنفها في الخانات المناسبة لها حسب اللون والشكل في وقت وجيز

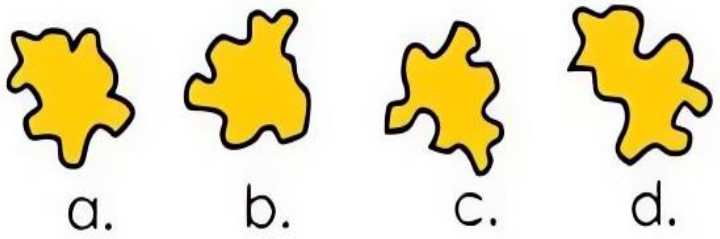


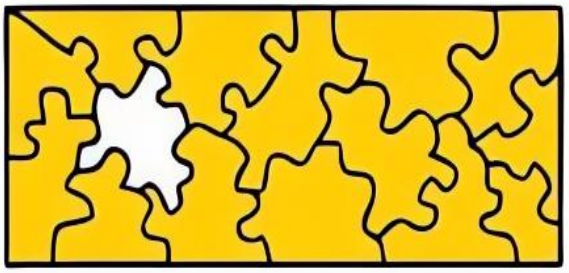
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الفضاء و الهندسة	الأسبوع :23
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : العثور على القطعة الناقصة	المدة : 30د

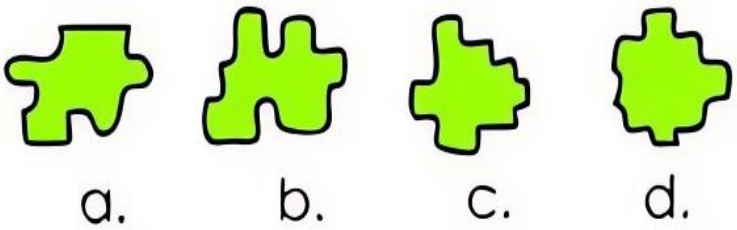
الهدف التعلمي: تنمية المهارات البصرية والإدراكية

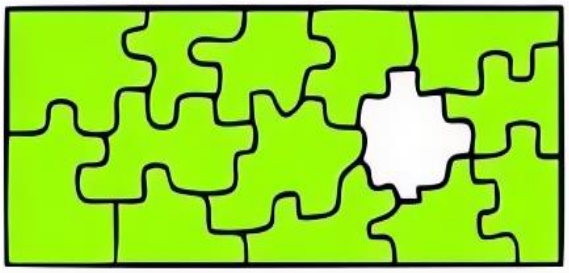
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة -تقديم الأشكال مفصولة عن بعضها البعض -يحتاج اللاعب إلى تحليل الأشكال والصور المتاحة لتحديد القطعة المناسبة لإكمال الشكل -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة -يتم توزيع بطاقات الأشكال -يتطلب من اللاعب أن يكون دقيقا في ملاحظة التفاصيل الصغيرة في الأشكال والصور، مما يعزز مهارة الملاحظة والانتباه -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-إليك مجموعة أجزاء صغيرة من كل شكل كبير، أكمل الأشكال الكبيرة بما يناسبها من الأشكال الصغيرة
العرض والمناقشة	- ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا -يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر -ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات -عرض أعمال المتعلمين والمقارنة بينها -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-تعد هذه اللعبة وسيلة تعليمية ممتعة ومفيدة في الوقت نفسه، حيث تجمع بين التسلية والتعليم، مما يجعلها فعالة في تطوير العديد من المهارات لدى اللاعبين.

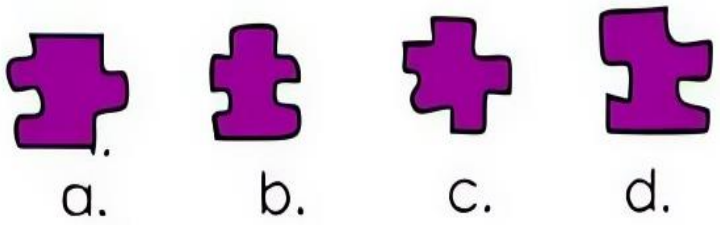


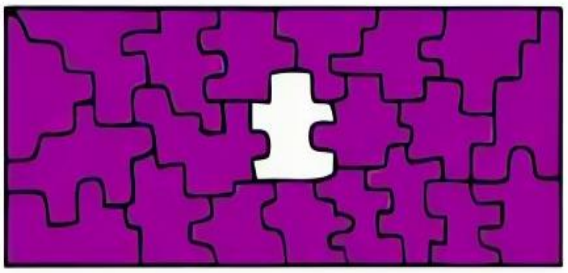

a.
b.
c.
d.

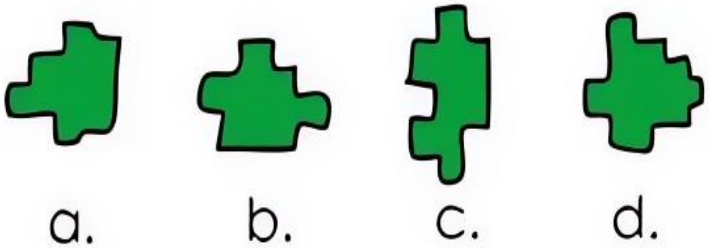


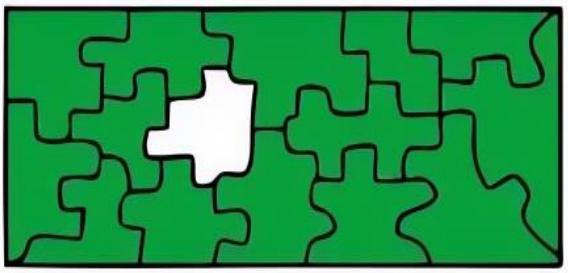

a.
b.
c.
d.

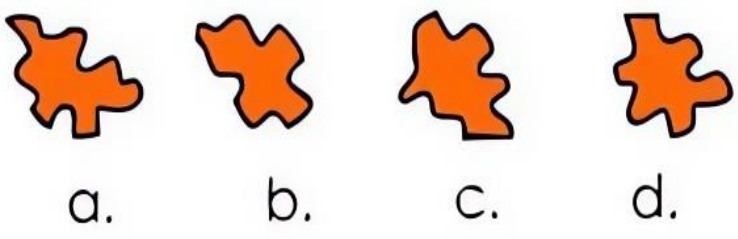


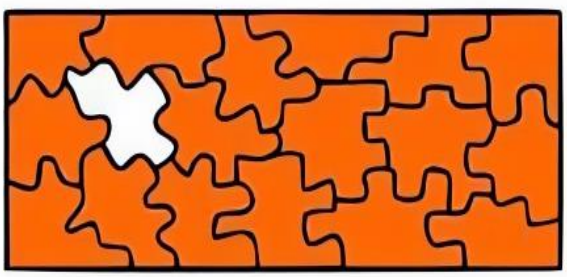

a.
b.
c.
d.




a.
b.
c.
d.

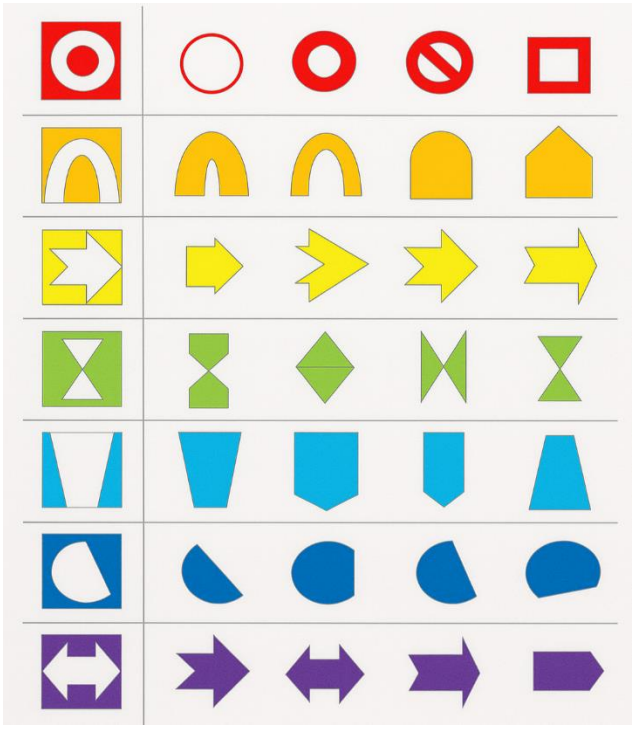


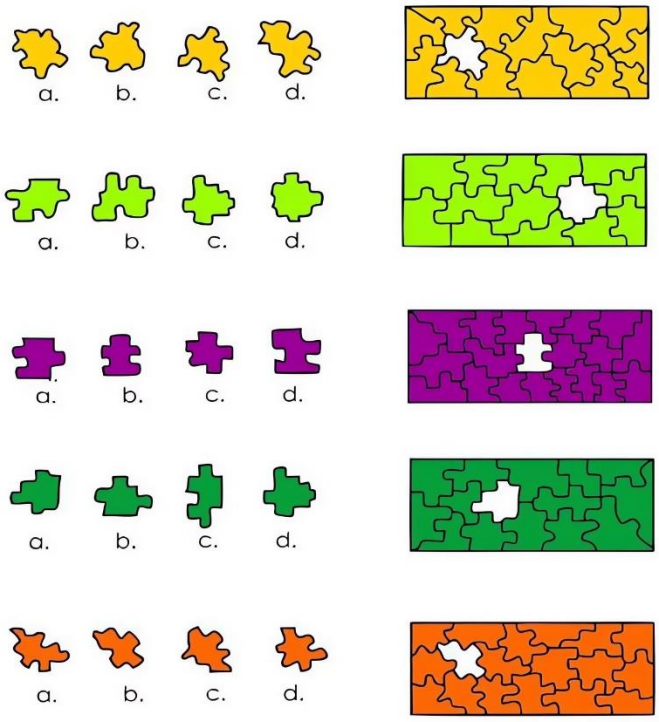

a.
b.
c.
d.



لعبة: العثور على القطعة الناقصة

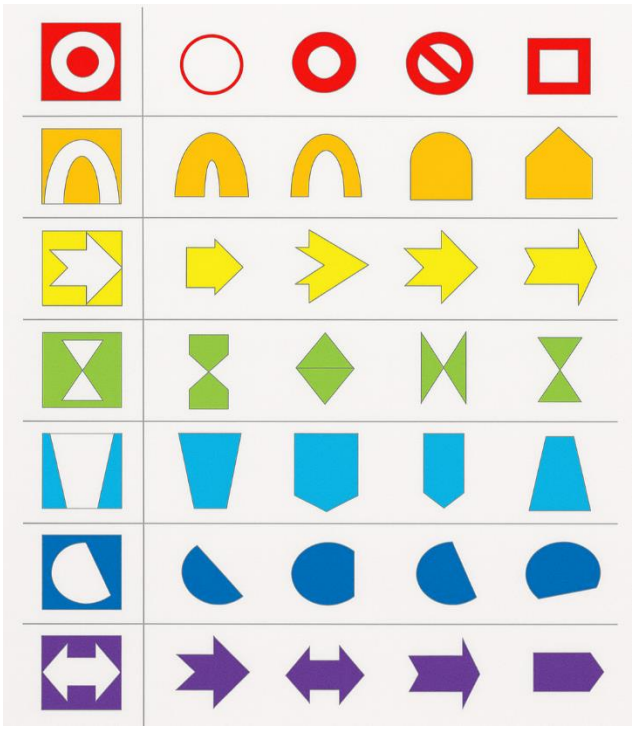
التعليمة: إليك مجموعة أجزاء صغيرة من كل شكل كبير، أكمل الأشكال الكبيرة بما يناسبها من الأشكال الصغيرة

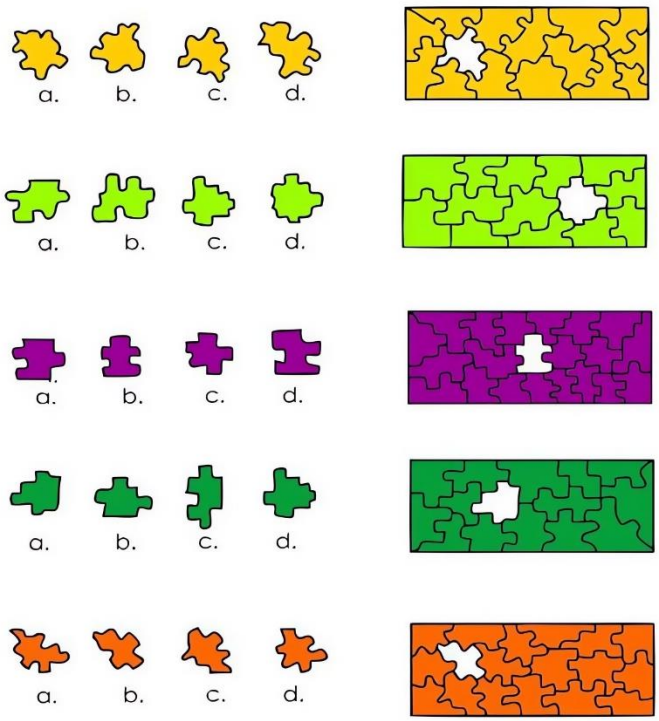




لعبة: العثور على القطعة الناقصة

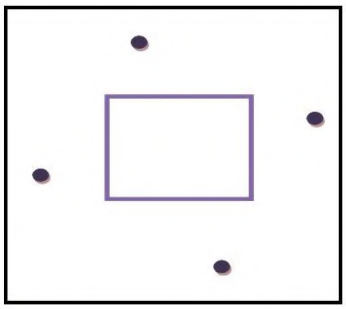
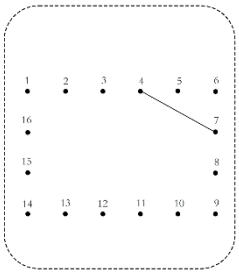
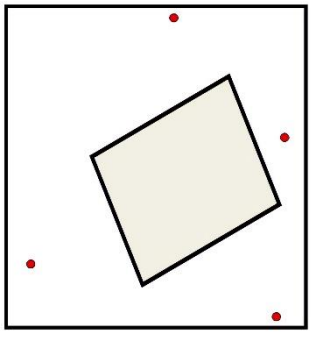
التعليمة: إليك مجموعة أجزاء صغيرة من كل شكل كبير، أكمل الأشكال الكبيرة بما يناسبها من الأشكال الصغيرة

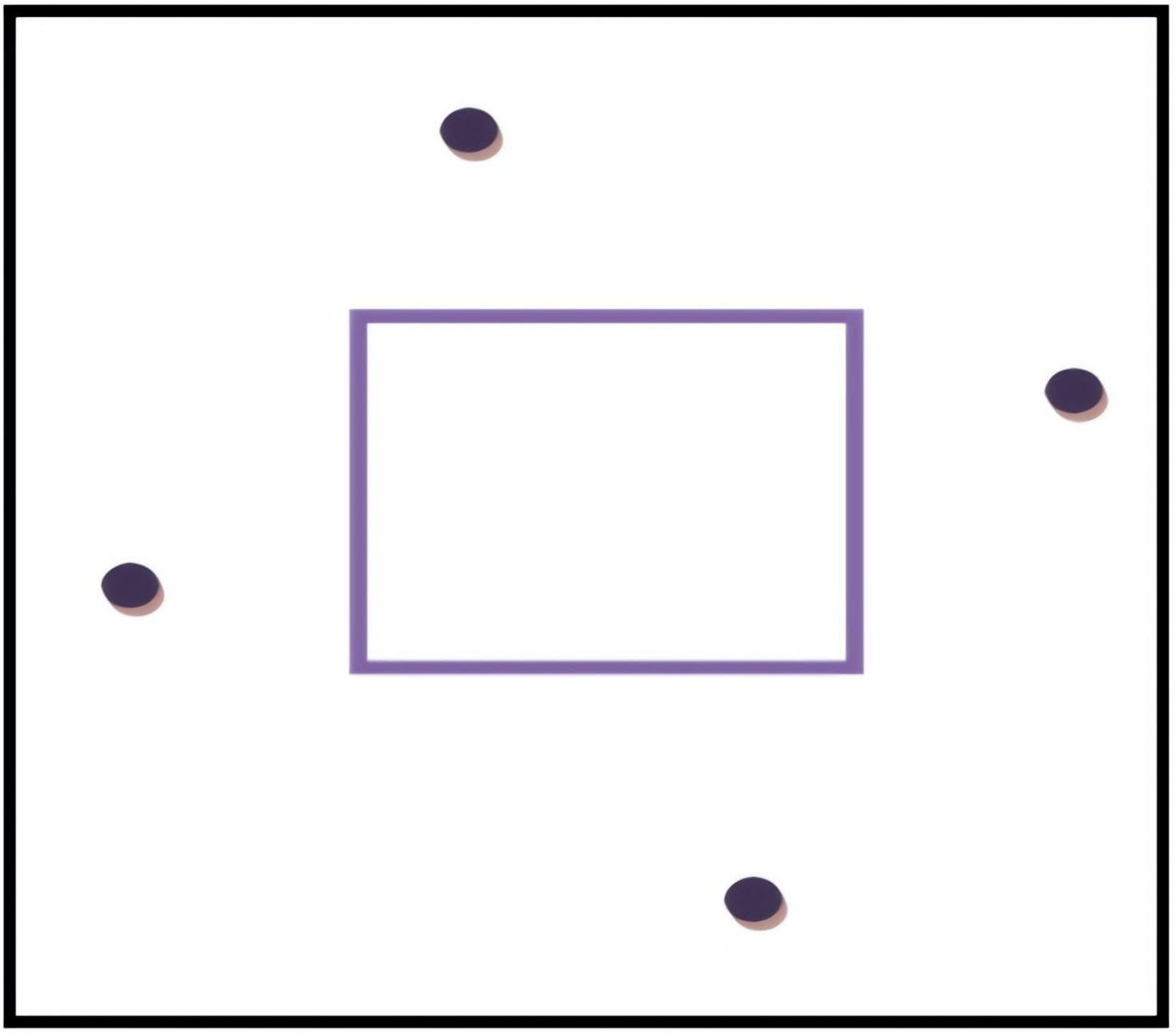


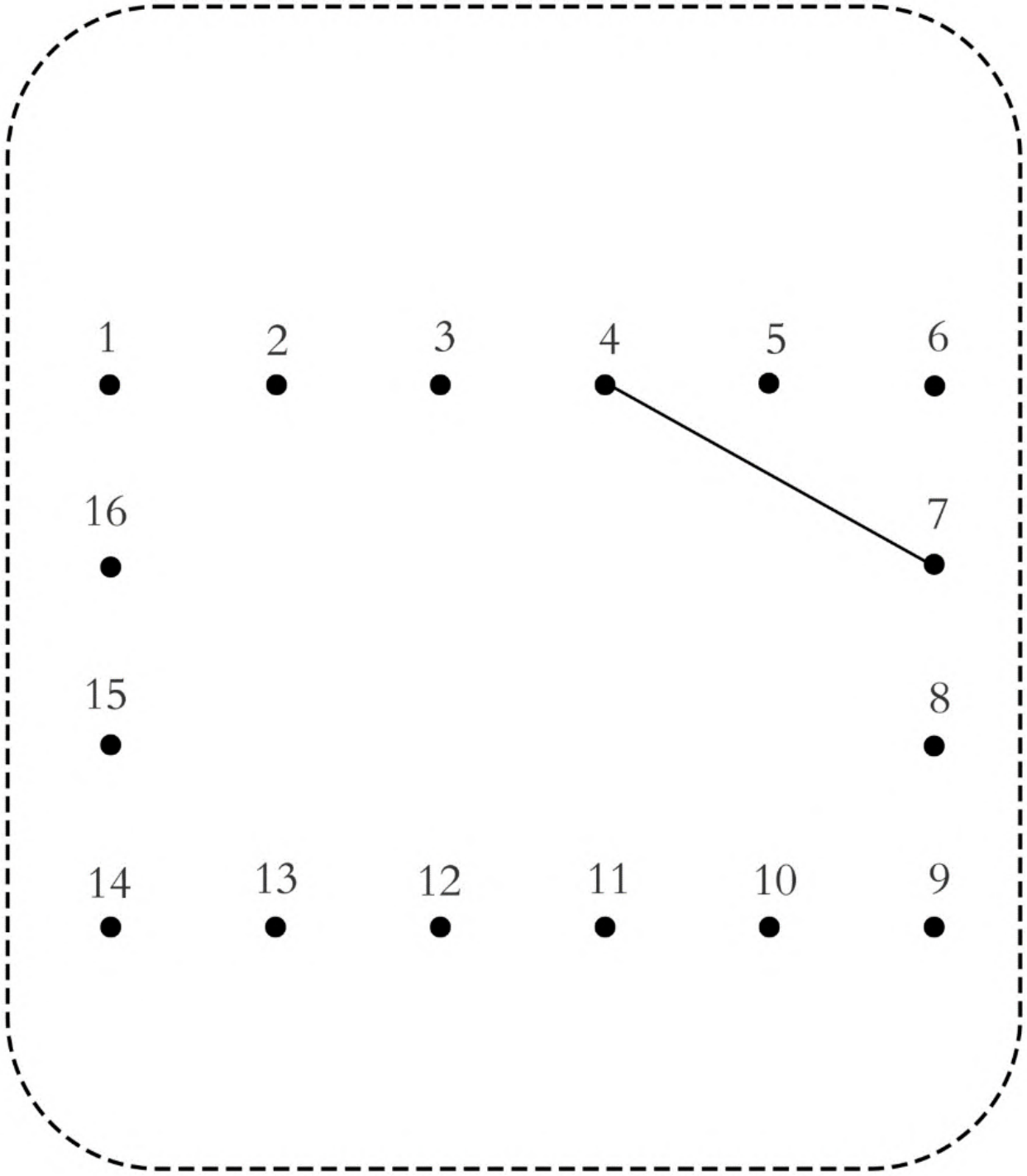


الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الفضاء و الهندسة	الأسبوع :24
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لعبة الربط والتوصيل بين النقط	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تنمية مهارات التفكير الإبداعي والمهارات البصرية والمكانية

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة. -يحتاج اللاعب إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد الترتيب المناسب لرسم المستقيمات ولربط كل النقاط ببعضها البعض -تقديم بطاقة للمتعلمين -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. 1-6 12-15 6-9 15-5 9-14 8-11 14-1 11-16 4-7 16-3 7-12 2-8  
التعليمة	-إليك الشكل 1 الحظ موقع النقاط الأربعة جيدا المعينة في الشكل صلها ببعضها البعض لتحصل على مربع آخر دون المساس بالمربع الأول
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا -يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر -ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات -عرض أعمال المتعلمين والمقارنة بينها -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	- تساعد اللعبة على استخدام الخيال والأفكار الجديدة، وذلك باعتماد التحديات والتفكير بالعكس وإيجاد الحلول المبتكرة، شريطة أن تبسط المشكلات التي تعرض على اللاعبين حتى يتمكنوا من فهم الجوانب الأساسية للمشكلة وتحديد المفاهيم الرئيسة لها





1-6

6-9

9-14

14-1

4-7

7-12

12-15

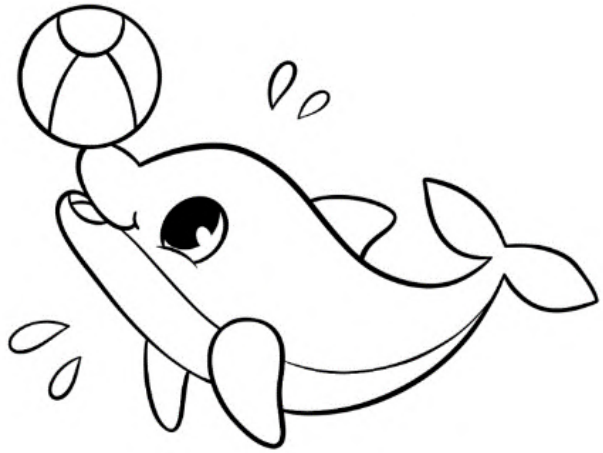
15-5

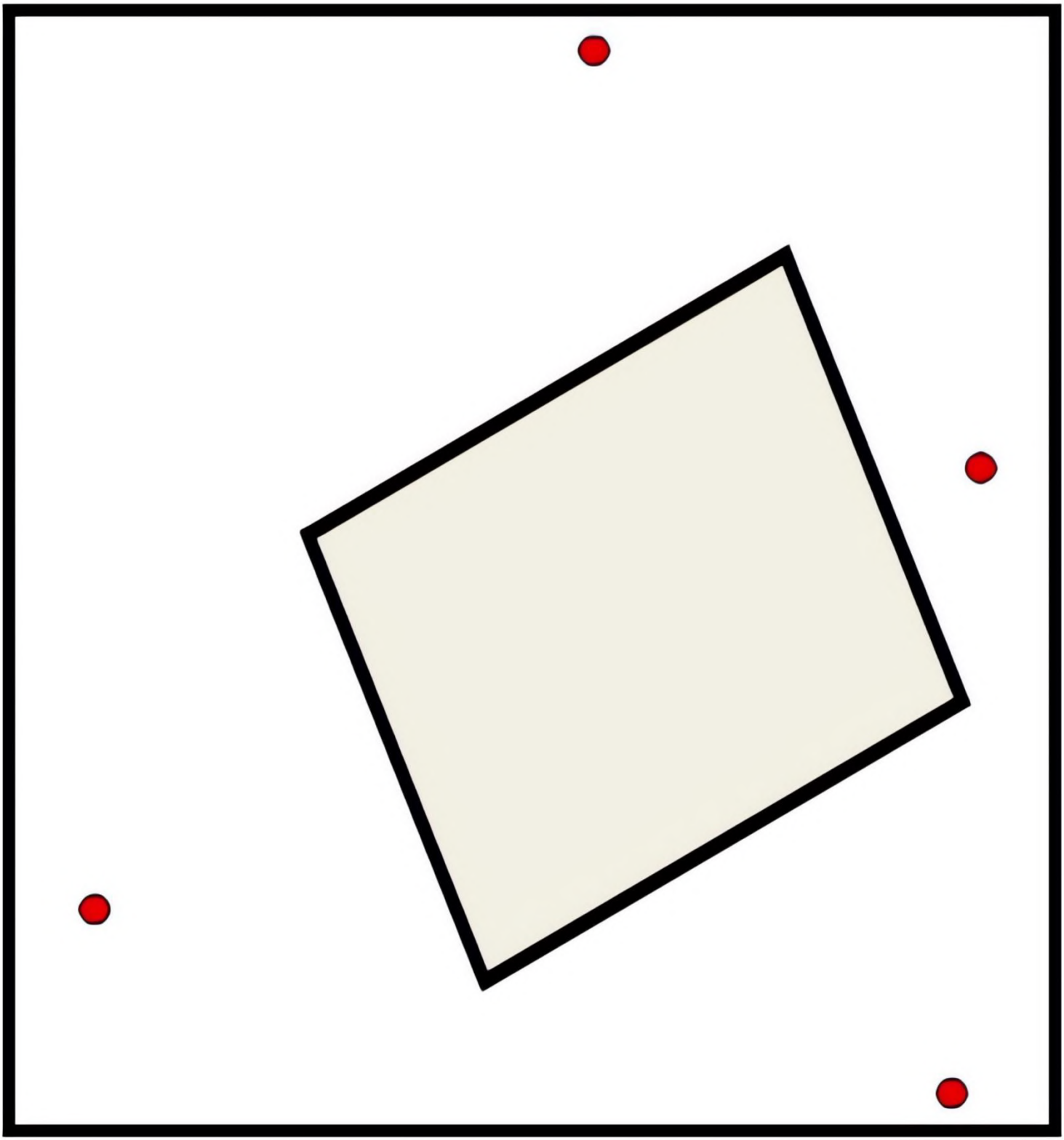
8-11

11-16

16-3

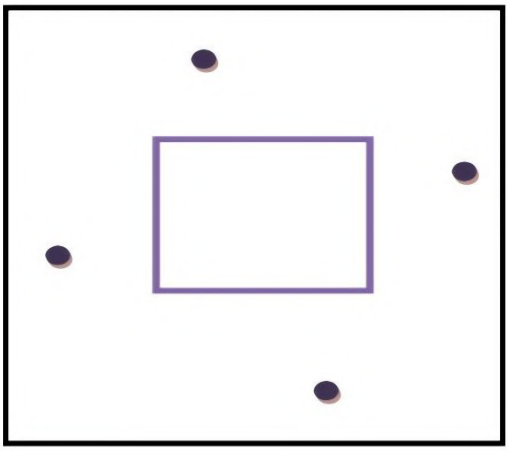
2-8

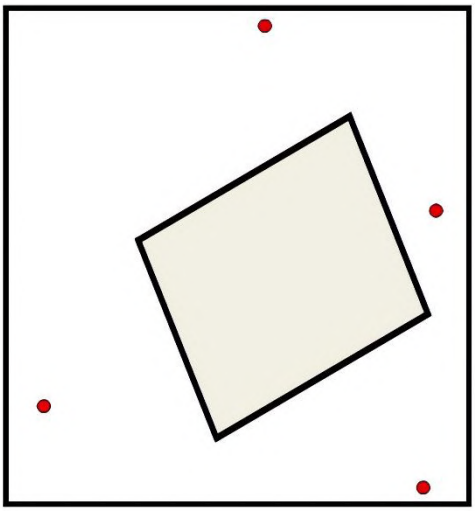




لعبة: لعبة الربط والتوصيل بين النقط

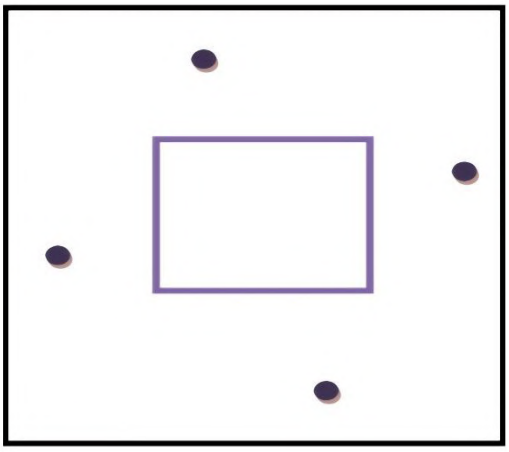
التعليمة: إليك الشكل 1 الحظ موقع النقاط الأربعة جيدا المعينة في الشكل صلها ببعضها البعض لتحصل على مربع آخر دون المساس بالمربع الأول

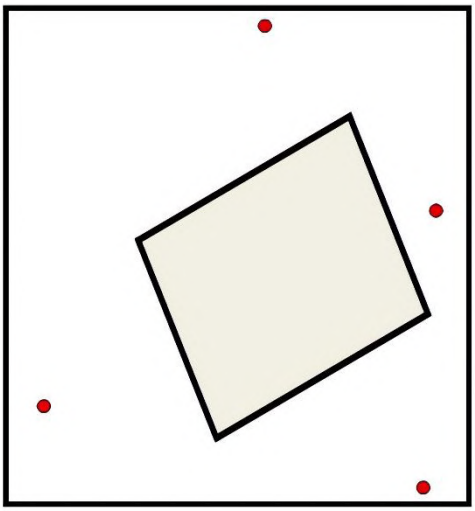




لعبة: لعبة الربط والتوصيل بين النقط

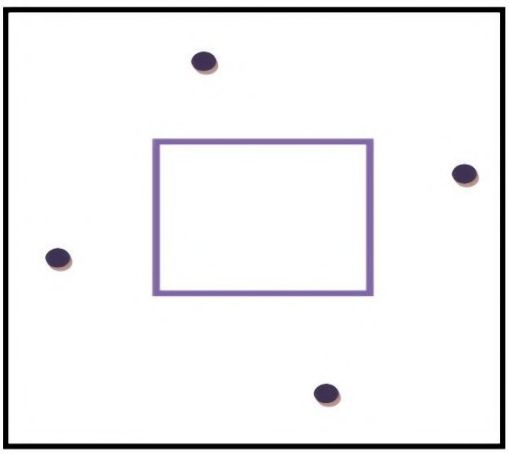
التعليمة: إليك الشكل 1 الحظ موقع النقاط الأربعة جيدا المعينة في الشكل صلها ببعضها البعض لتحصل على مربع آخر دون المساس بالمربع الأول

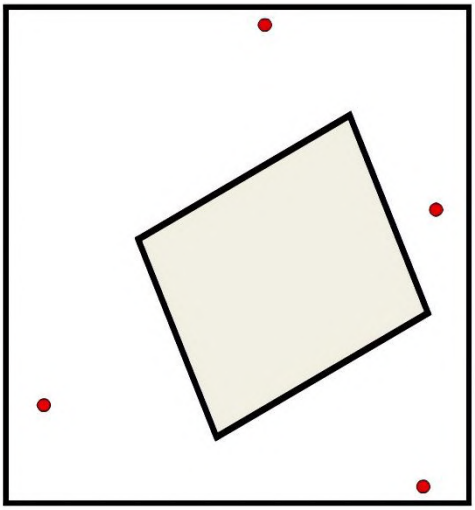




لعبة: لعبة الربط والتوصيل بين النقط

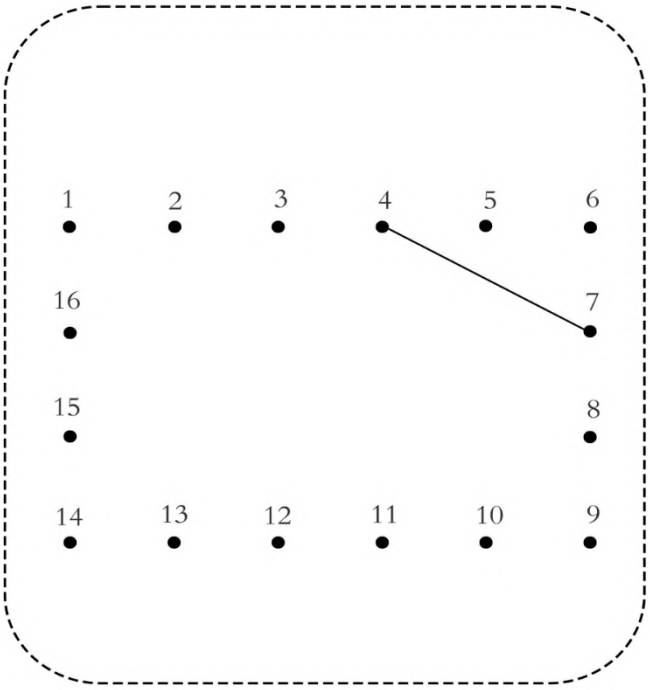
التعليمة: إليك الشكل 1 الحظ موقع النقاط الأربعة جيدا المعينة في الشكل صلها ببعضها البعض لتحصل على مربع آخر دون المساس بالمربع الأول





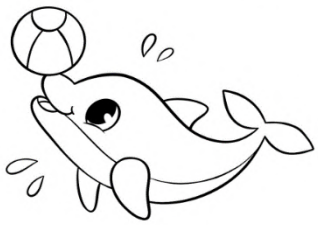
لعبة: لعبة الربط والتوصيل بين النقط

التعليمة: ارسم خطوطا باستعمال المسطرة على طول الأرقام المعطاة، ثم قم بتلوين الشكل الناتج



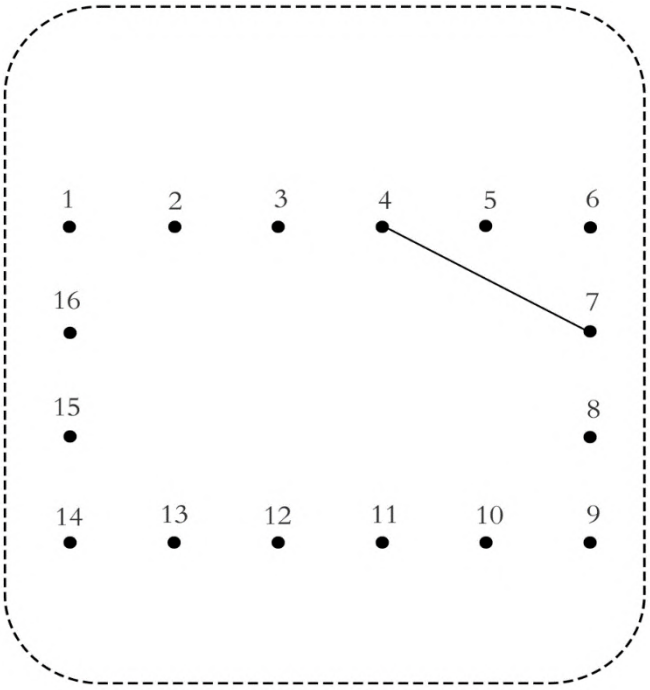
1-6
6-9
9-14
14-1
4-7
7-12

12-15
15-5
8-11
11-16
16-3
2-8



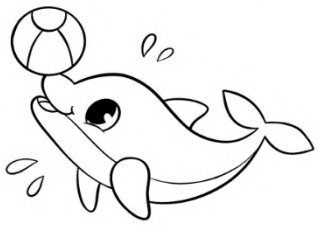
لعبة: لعبة الربط والتوصيل بين النقط

التعليمة: ارسم خطوطا باستعمال المسطرة على طول الأرقام المعطاة، ثم قم بتلوين الشكل الناتج



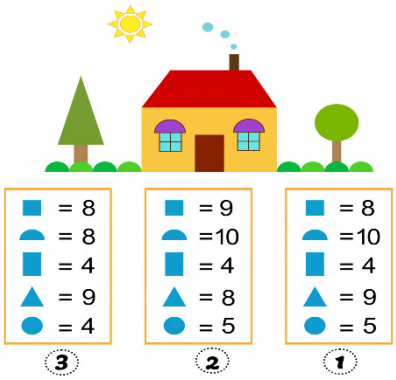
1-6
6-9
9-14
14-1
4-7
7-12

12-15
15-5
8-11
11-16
16-3
2-8

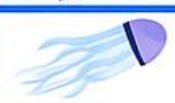


الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	الأسبوع :25
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لعبة تحدي التحفة	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تنمية الذاكرة الحسابية والحساب الذهني

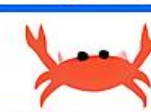
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة -يمحي العدد مرة واحدة فقط -يستطيع الشطب للتأكد من العدد -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. -المواد اللازمة: ملصقة عمل السبورة ورقة العمل كما في الصورة المرفقة - ساعة
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة -التعرف على بعض الكائنات التي تسكن البحار؟ -ماذا يوجد في حوض السمك؟ -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم
التعليمة	-لاحظ حوض السمك، ثم اختر البطاقة الصحيحة التي تعبر عن عدد الأسماك الموجودة فيه
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -لاحظ الشكل الموالي -التعرف على الأشكال التي تدخل في تصميم هذا البيت وما يحيط به -اختر البطاقة الصحيحة التي تعبر عن عدد الأشكال الموجودة في هذا الرسم -عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تثمينها -البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الحسابية

أ	
	1
	3
	2
	4
	5

ب	
	5
	5
	3
	2
	1

ت	
	1
	2
	3
	4
	5

ج	
	3
	1
	4
	5
	2

ح	
	2
	5
	1
	4
	3

خ	
	4
	5
	3
	2
	1

■	= 8
◗	= 8
▮	= 4
▲	= 9
●	= 4

3

■	= 9
◗	=10
▮	= 4
▲	= 8
●	= 5

2

■	= 8
◗	=10
▮	= 4
▲	= 9
●	= 5

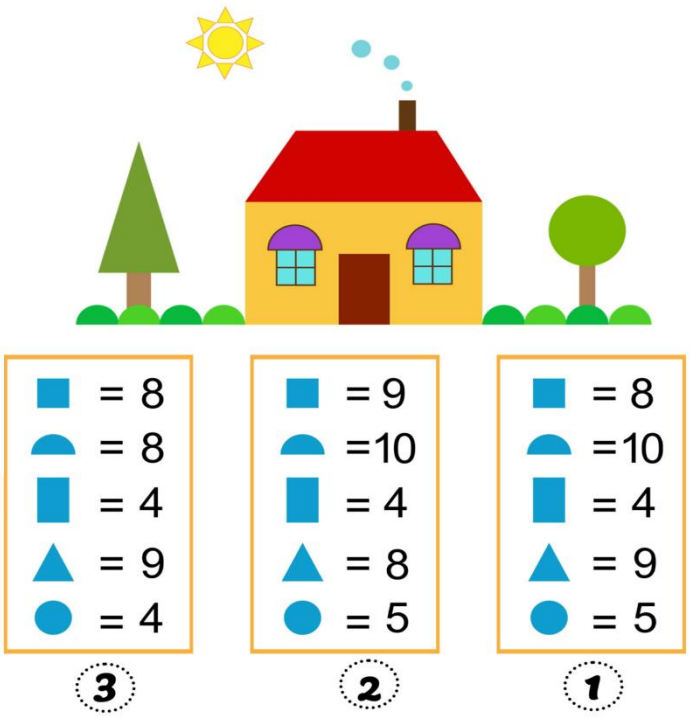
1

لعبة: لعبة تحدي التحفة

التعليمة: ثم اختر البطاقة الصحيحة

أ		ب		ت	
	1		5		1
	3		5		2
	2		3		3
	4		2		4
	5		1		5

ج		ح		خ	
	3		2		4
	1		5		5
	4		1		3
	5		4		2
	2		3		1

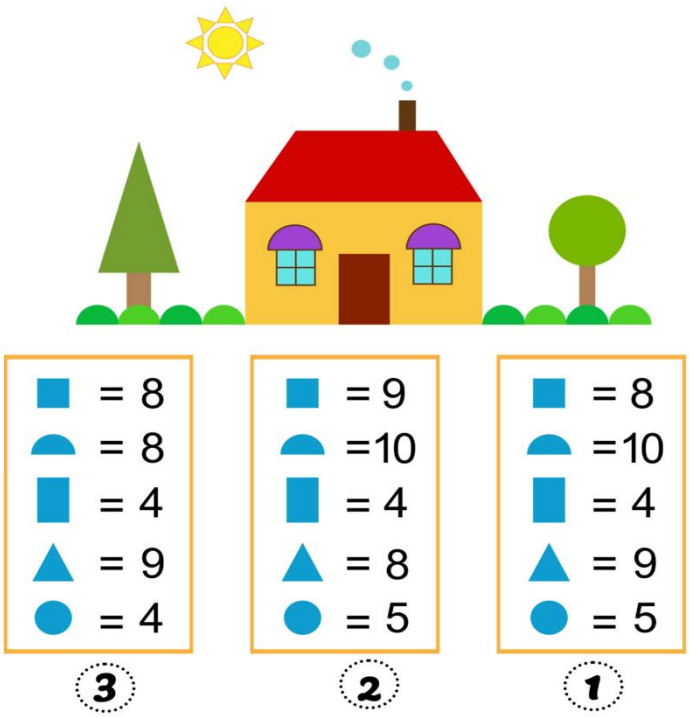


لعبة: لعبة تحدي التحفة

التعليمة: ثم اختر البطاقة الصحيحة

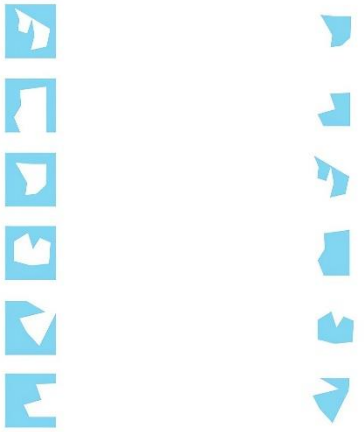
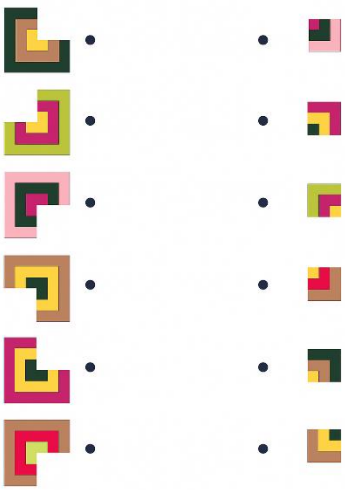
أ		ب		ت	
	1		5		1
	3		5		2
	2		3		3
	4		2		4
	5		1		5

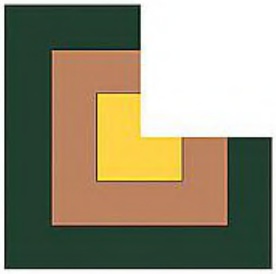
ج		ح		خ	
	3		2		4
	1		5		5
	4		1		3
	5		4		2
	2		3		1

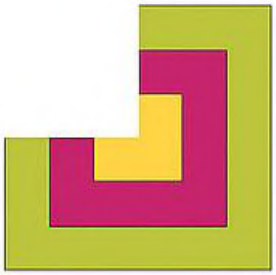


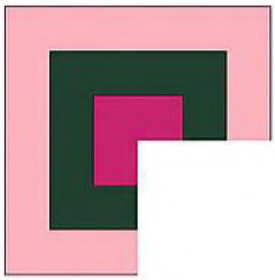
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الفضاء و الهندسة	الأسبوع :26
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لعبة التصنيف	المدة : 30د

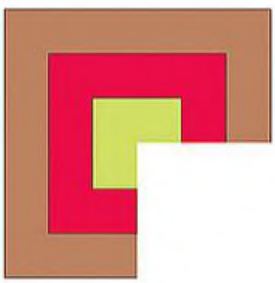
الهدف التعلمي: استعمال التفكير النقدي وتطوير الذاكرة البصرية

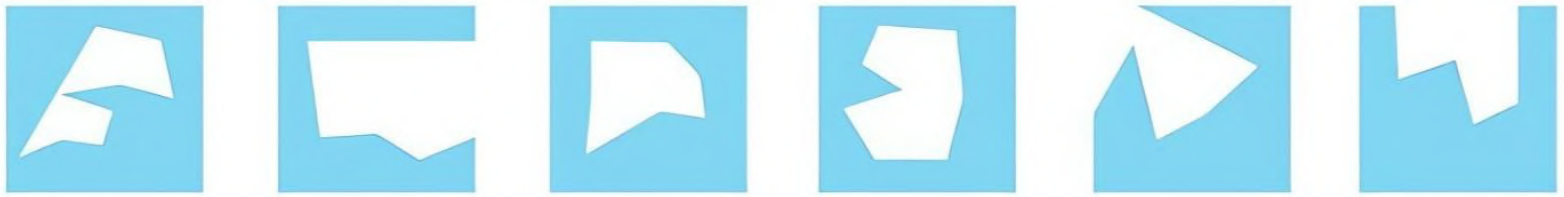
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة -تقديم الأشكال مفصولة عن بعضها البعض
خطوات اللعبة	-يحتاج اللاعب إلى تحليل الأشكال والصور المتاحة لتحديد القطعة المناسبة لإكمال الشكل -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم -تلعب في القسم أو في الساحة -يتم توزيع بطاقات الأشكال -يتطلب من اللاعب أن يكون دقيقا في ملاحظة التفاصيل الصغيرة في الأشكال والصور مما يعزز مهارة الملاحظة والانتباه 
التعليمة	-بالتركيز على نمط الأشكال والصور، ضع القطع في مكانها الصحيح
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يساعد اختيار الأشكال المناسبة في تعزيز التفكير البصري والإبداع لدى اللاعب -يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا -يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر -ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-تعد هذه اللعبة وسيلة تعليمية ممتعة ومفيدة في الوقت نفسه حيث تجمع بين التسلية والتعليم، مما يجعلها فعالة في تطوير العديد من المهارات لدى اللاعبين.





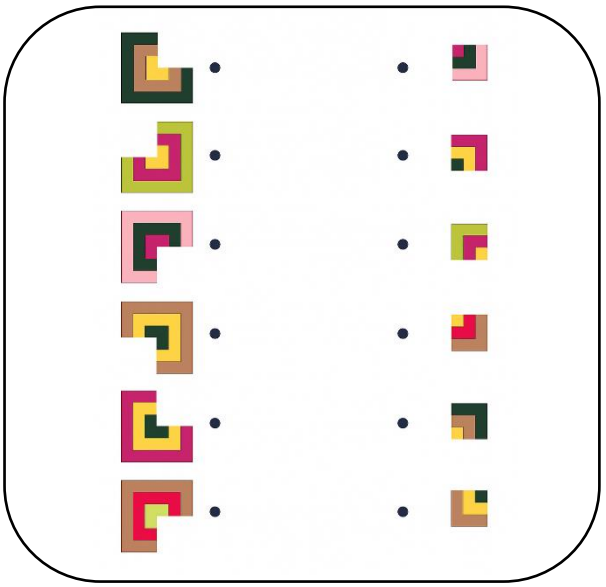


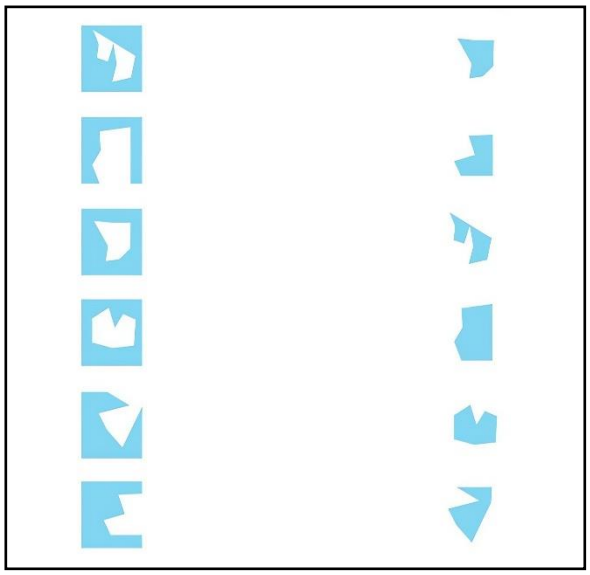




لعبة: لعبة التصنيف

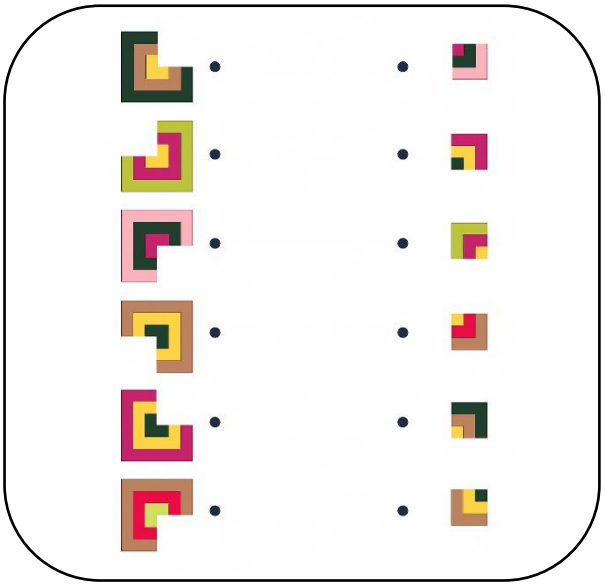
التعليمة: بالتركيز على نمط الأشكال والصور، ضع القطع في مكانها الصحيح

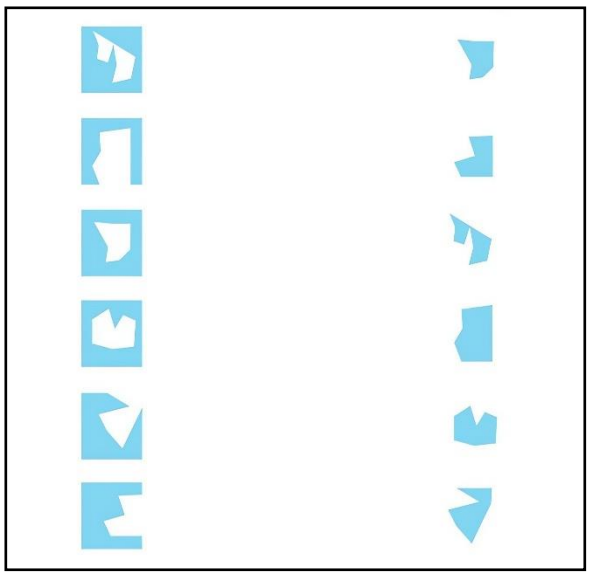




لعبة: لعبة التصنيف

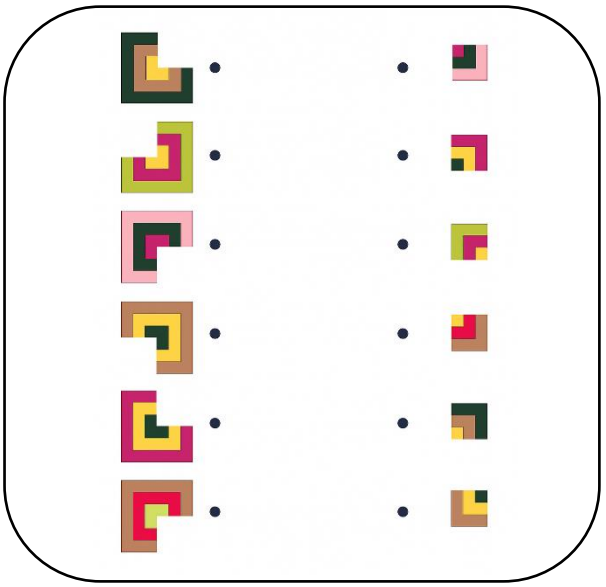
التعليمة: بالتركيز على نمط الأشكال والصور، ضع القطع في مكانها الصحيح

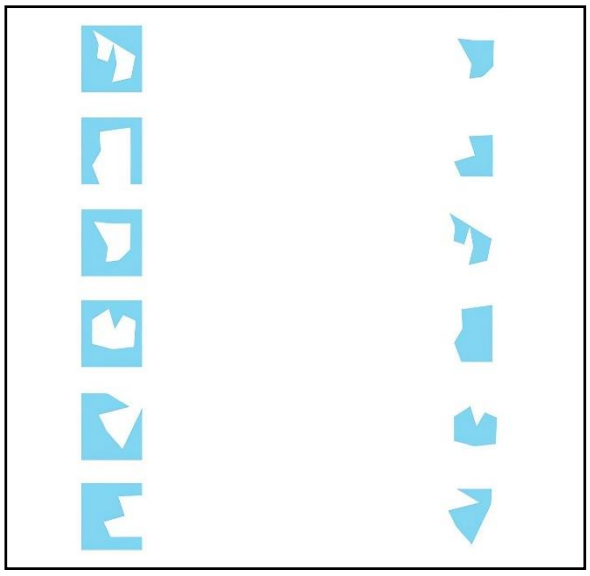




لعبة: لعبة التصنيف

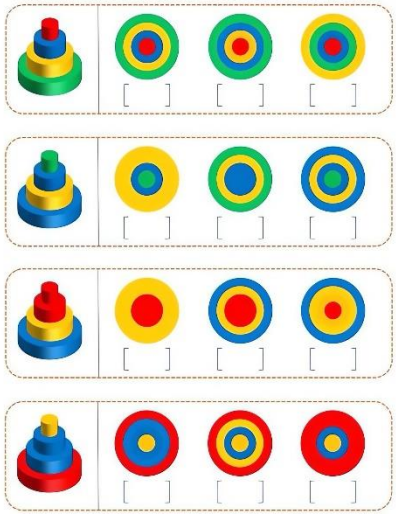
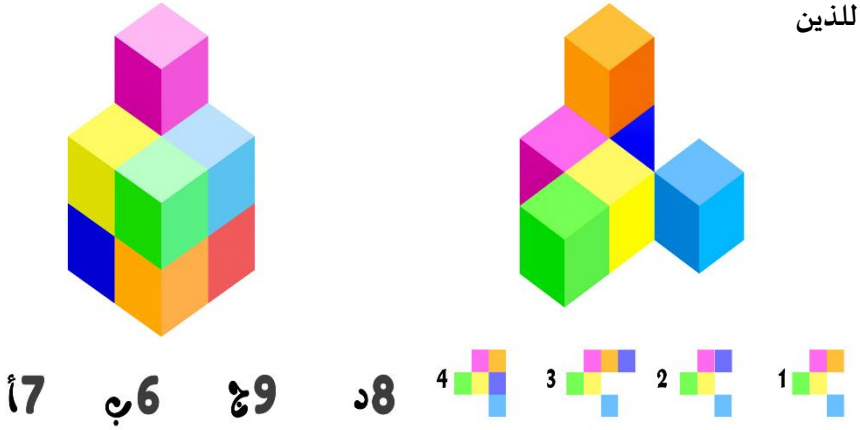
التعليمة: بالتركيز على نمط الأشكال والصور، ضع القطع في مكانها الصحيح

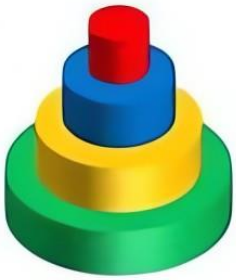


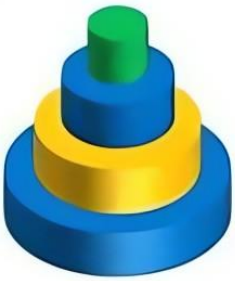


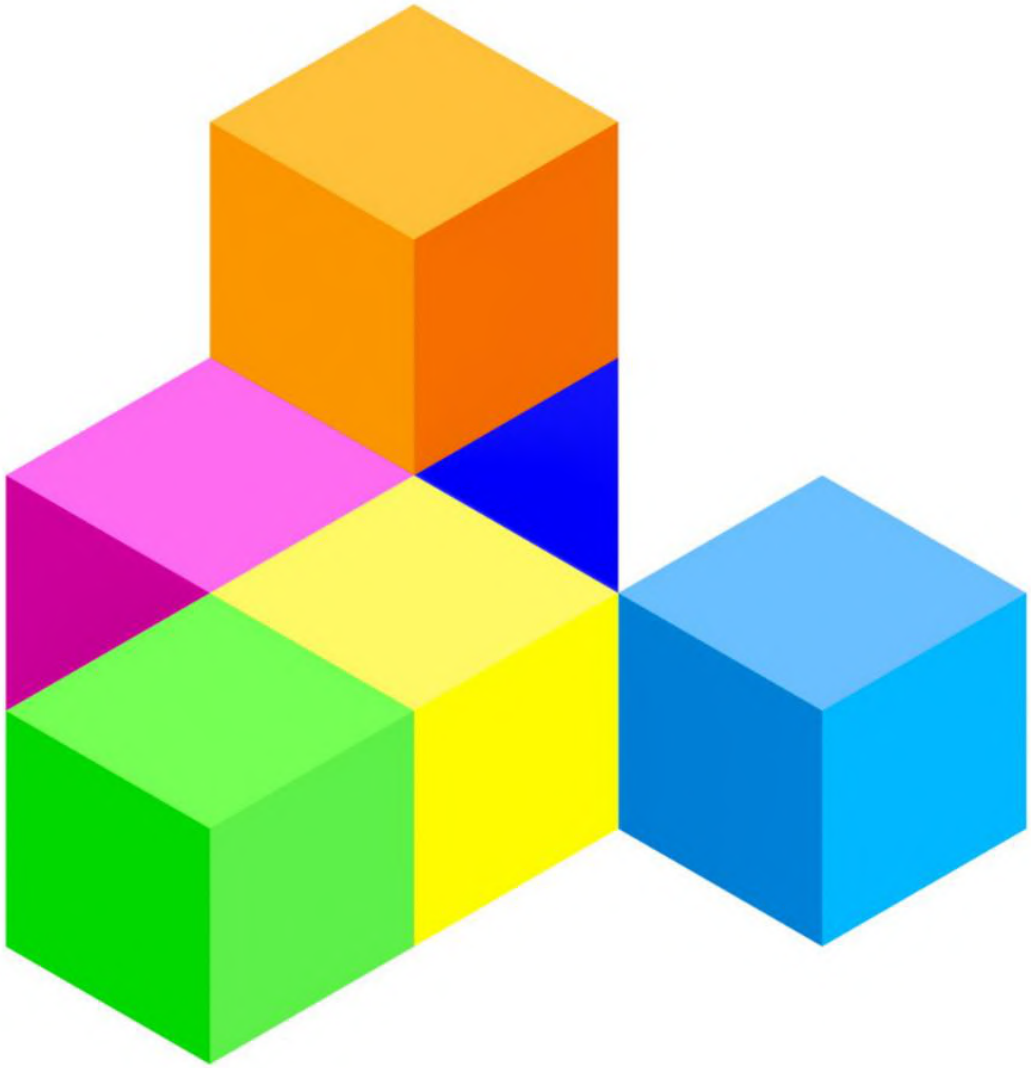
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	الأسبوع :27
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : اختيار الجواب الصحيح	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تعزيز الفهم والتفكير الإبداعي

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -احترام الزمن المخصص للعبة -التركيز والانتباه اختيار الجواب الصحيح من بين الاختيارات العديدة
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة. -تقديم بطاقة للمتعلمين -التركيز والانتباه اختيار الجواب الصحيح من بين الاختيارات العديدة -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. 
التعليمة	-إليك الرسومات على ورقة العمل، تمعن فيها بالملاحظة الدقيقة واختر المناسبة منها
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة -يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر -ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات -عرض أعمال المتعلمين والمقارنة بينها -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-تعتبر هذه اللعبة وسيلة فعالة لتعزيز الفهم والتفكير الإبداعي







4

3

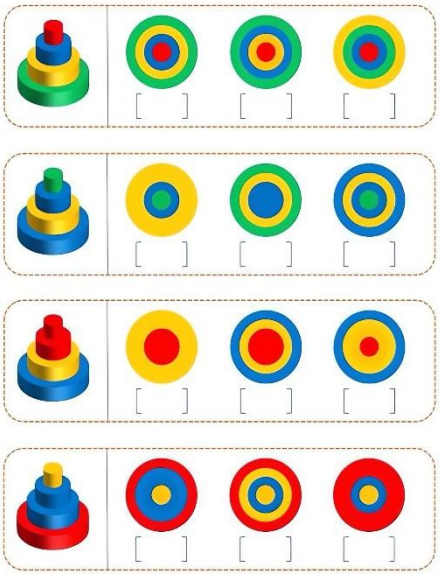
2

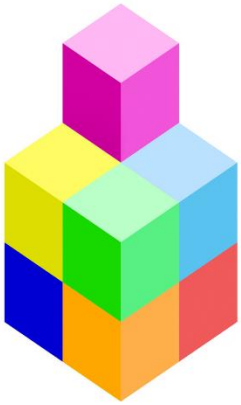
1

أ7 ب6 ج9 د8

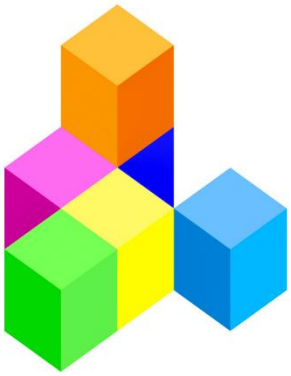
لعبة: لعبة اختيار الجواب الصحيح

التعليمة: إليك الرسومات على ورقة العمل، تمعن فيها بالملاحظة الدقيقة واختر المناسبة منها / 2-اختر الجواب الصحيح





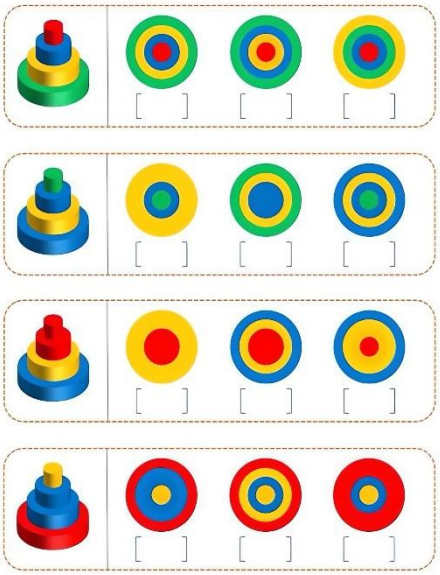
أ7 ب6 ج9 د8

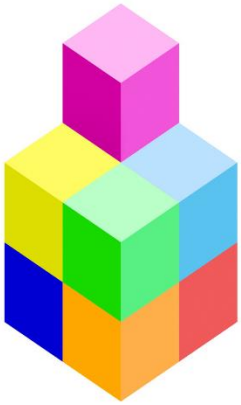


1 2 3 4

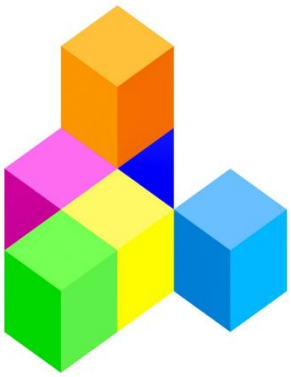
لعبة: لعبة اختيار الجواب الصحيح

التعليمة: إليك الرسومات على ورقة العمل، تمعن فيها بالملاحظة الدقيقة واختر المناسبة منها / 2-اختر الجواب الصحيح





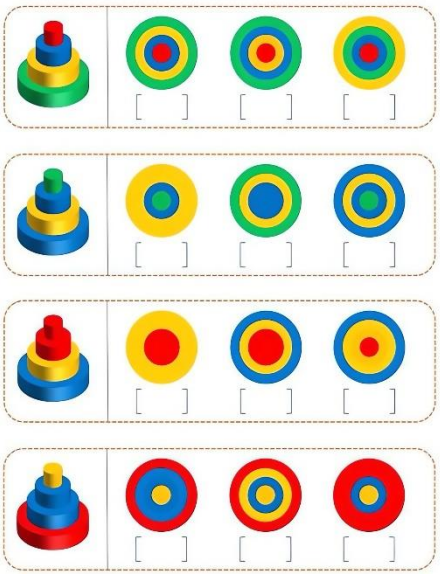
أ7 ب6 ج9 د8

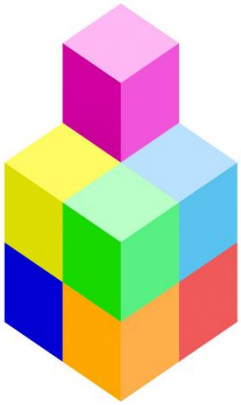


1 2 3 4

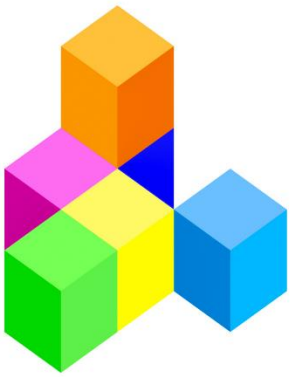
لعبة: لعبة اختيار الجواب الصحيح

التعليمة: إليك الرسومات على ورقة العمل، تمعن فيها بالملاحظة الدقيقة واختر المناسبة منها / 2-اختر الجواب الصحيح





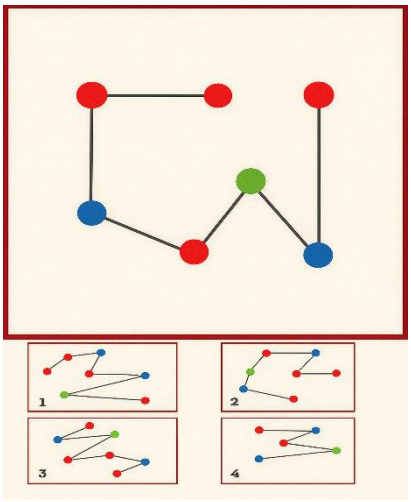
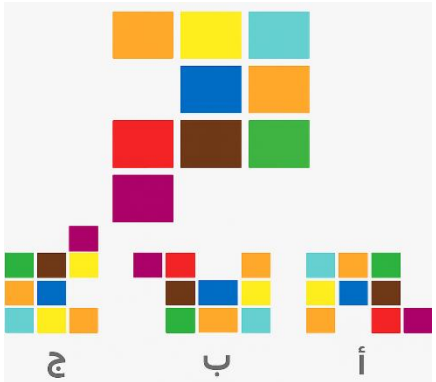
أ7 ب6 ج9 د8

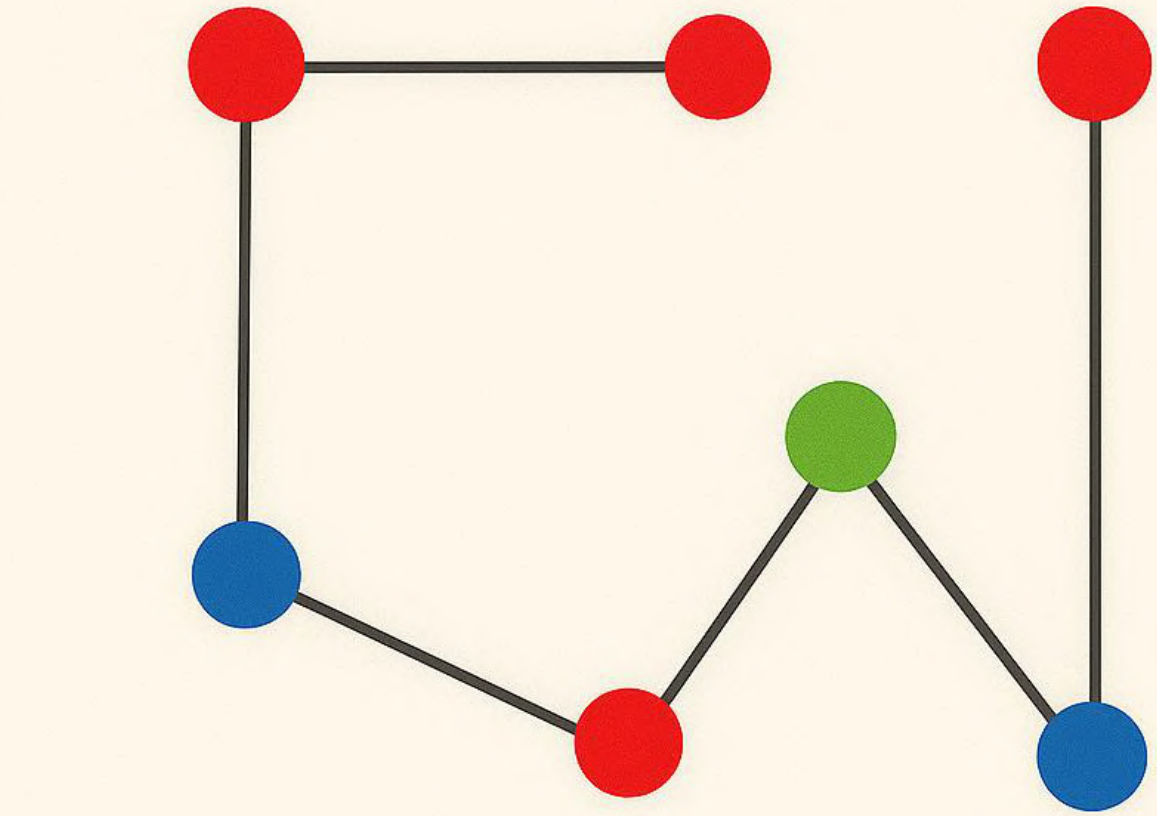


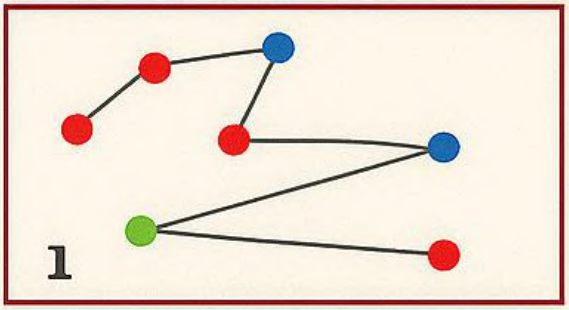
1 2 3 4

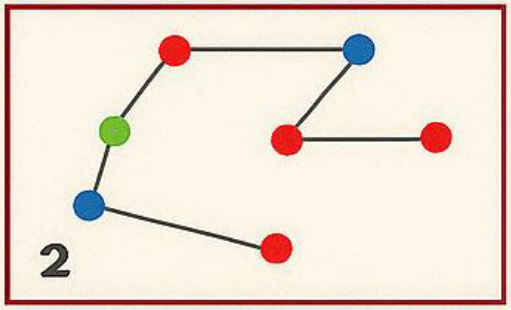
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الفضاء و الهندسة	الأسبوع :28
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لعبة تتبع النمط	المدة : 30د

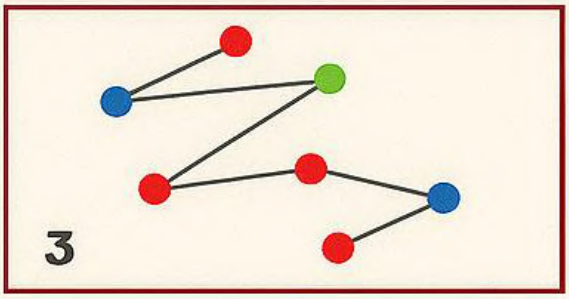
الهدف التعلمي: تنمية مهارات التفكير المنطقي والتحليلي لدى اللاعبين عن طريق التعرف على الأنماط والأشكال المناسبة

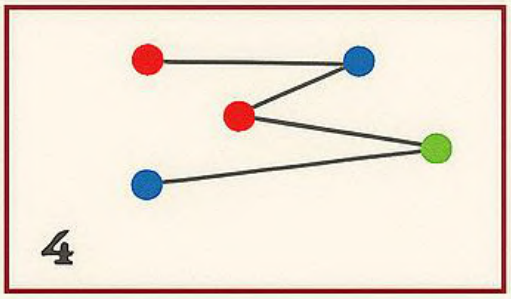
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة -يمكن للاعب الاستعانة بأدوات مساعدة أو سؤال اللاعب الآخر إذا كان يلعب في مجموعة -عند الخطأ تقبل محاولة واحدة فقط -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم المواد اللازمة: ورقة العمل منجزة على السبورة - بطاقات متعددة الأجوبة لاختيار الشكل المناسب
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة -توزيع الوسائل - تحديد التعليمة -الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلقة بالتعليمة المرتبطة باللعبة -شرح التعليمة من قبل المعلم حيث ينظر اللاعب إلى البطاقات المقدمة ويحاول فهم النمط الظاهر -يستخدم اللاعب بطاقات الأجوبة لإيجاد النمط الصحيح -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-باعتماد دقة الملاحظة، أي من الخيارات التي نقدمها لك هي الأكثر ارتباطا بالشكل الأول
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا -يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين -تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر -ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات -عرض أعمال المتعلمين والمقارنة بينها -الق نظرة فاحصة على هذا الشكل، الذي تم تغيير وضعه في الأسفل، وحدد أي هذه الأشكال المكررة غير صحيح؟ -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها -البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك والسرعة في التوصل إلى الحل




1


2

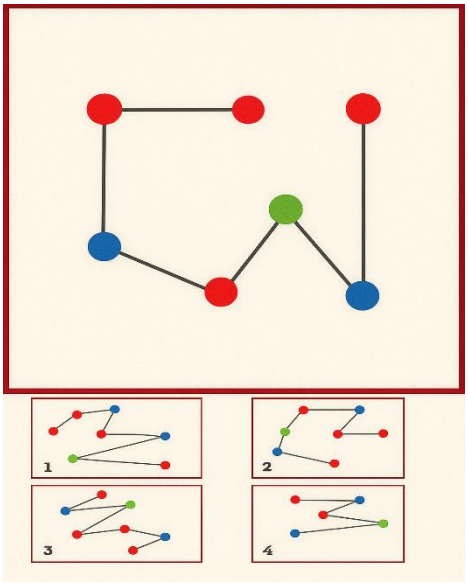

3


4

a.
c.
b.

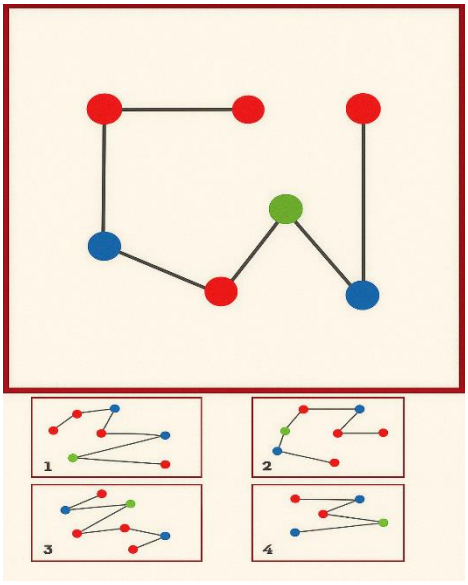
لعبة: لعبة تتبع النمط

التعليمة: باعتماد دقة الملاحظة، أي من الخيارات التي نقدمها لك هي الأكثر ارتباطا بالشكل الأول



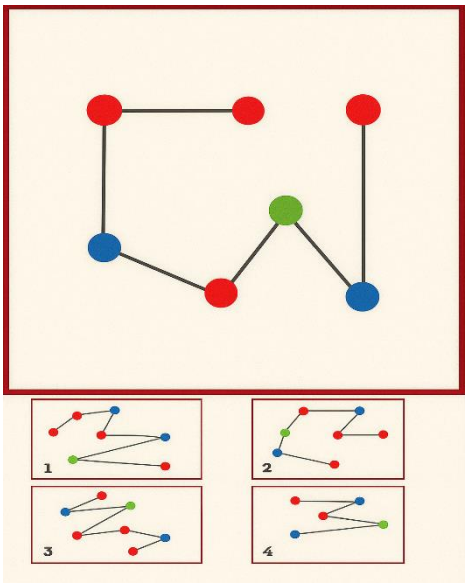
لعبة: لعبة تتبع النمط

التعليمة: باعتماد دقة الملاحظة، أي من الخيارات التي نقدمها لك هي الأكثر ارتباطا بالشكل الأول



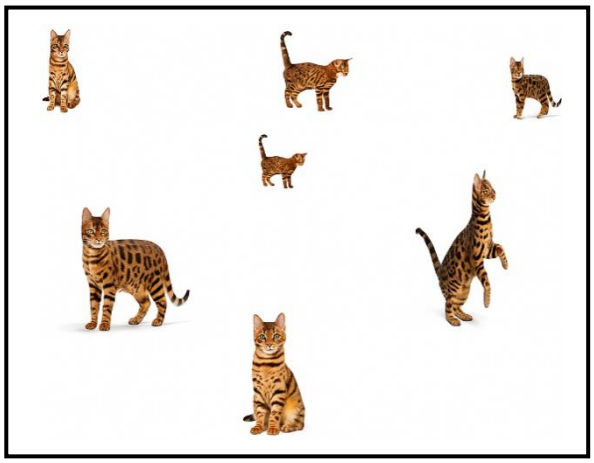
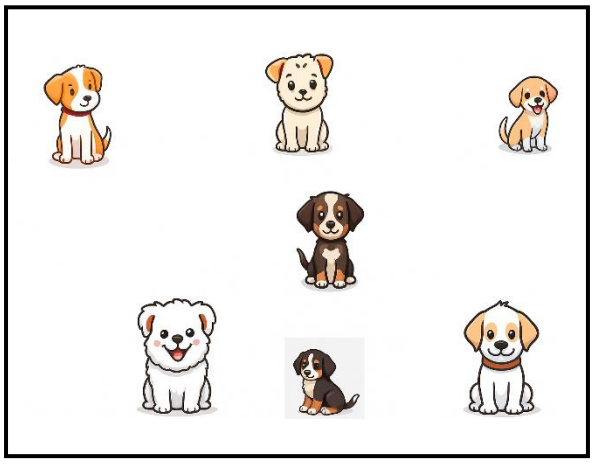
لعبة: لعبة تتبع النمط

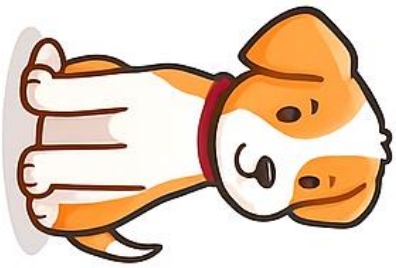
التعليمة: باعتماد دقة الملاحظة، أي من الخيارات التي نقدمها لك هي الأكثر ارتباطا بالشكل الأول

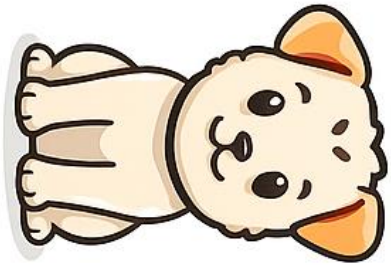


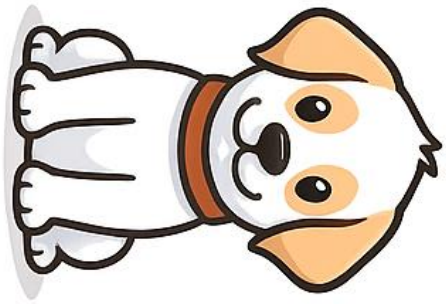
الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 02 ابتدائي
الميدان : الفضاء و الهندسة	**الأسبوع :**29
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : لعبة الخطوط	**المدة :** 30د

الهدف التعلمي: تطوير الذاكرة البصرية

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة -رسم 3 خطوط فقط / - وضع كل قط في خط واحد -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة -يلاحظ القطط -يجد العلاقة بين القطط والخطوط -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-باستعمال قلم الرصاص أرسم ثلاثة خطوط مستقيمة لعزل كل قط لوحده
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا -يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر -ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات -عرض أعمال المتعلمين والمقارنة بينها -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها -البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك والسرعة في التوصل إلى الحل

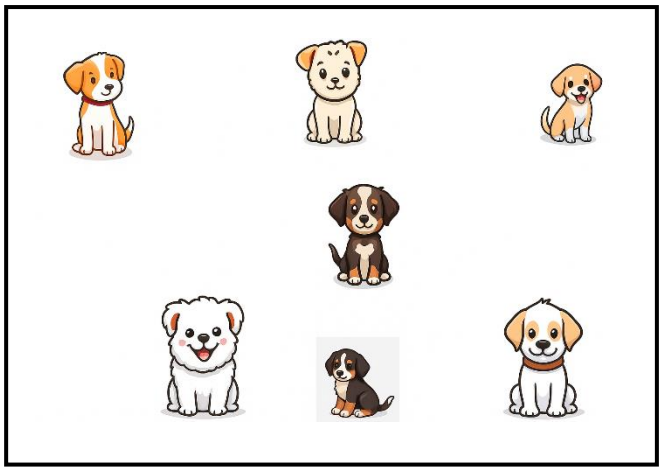


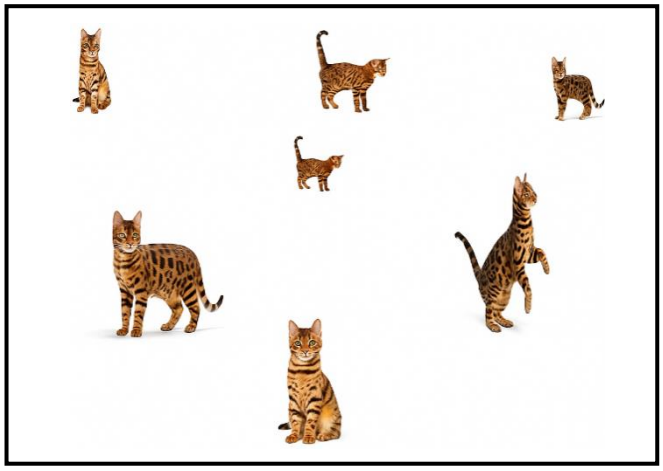




لعبة: لعبة الخطوط

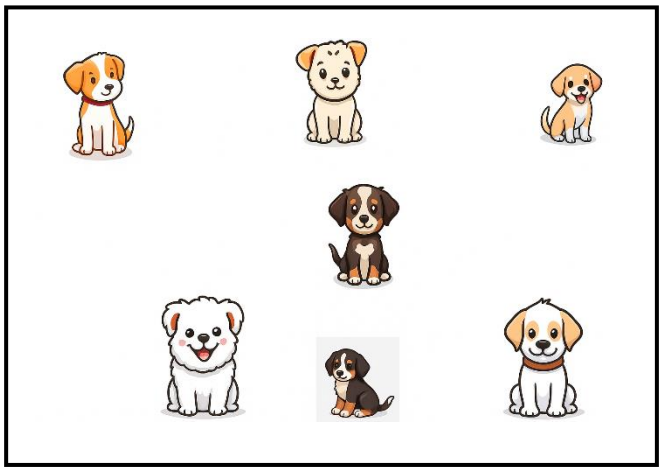
التعليمة: باستعمال قلم الرصاص أرسم ثلاثة خطوط مستقيمة لعزل كل قط لوحده

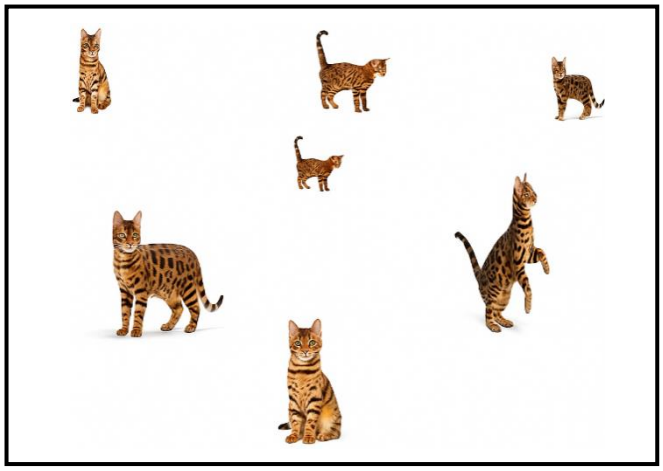




لعبة: لعبة الخطوط

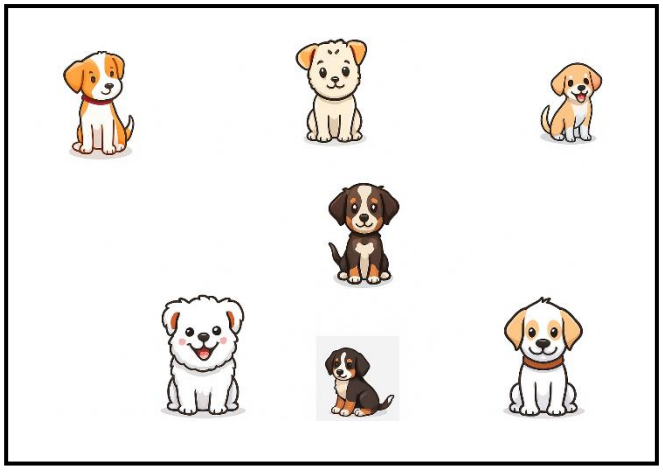
التعليمة: باستعمال قلم الرصاص أرسم ثلاثة خطوط مستقيمة لعزل كل قط لوحده

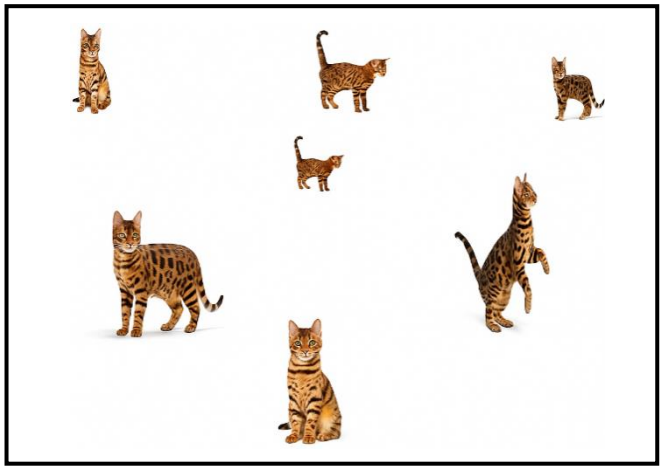




لعبة: لعبة الخطوط

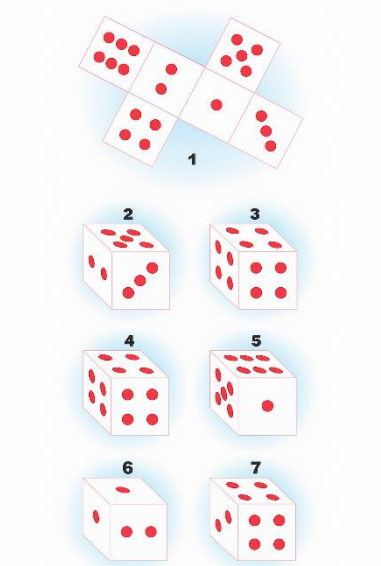
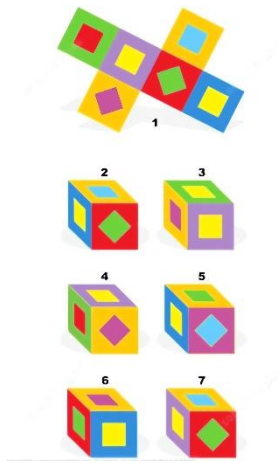
التعليمة: باستعمال قلم الرصاص أرسم ثلاثة خطوط مستقيمة لعزل كل قط لوحده

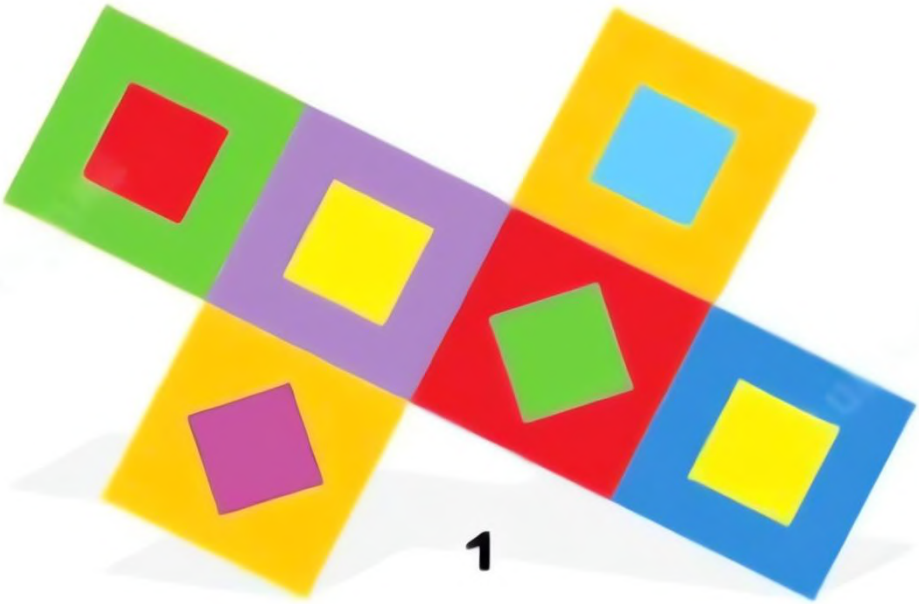




الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الفضاء و الهندسة	الأسبوع :30
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لعبة التطابق	المدة : 30د

الهدف التعلمي: استعمال التفكير النقدي وتطوير الذاكرة البصرية

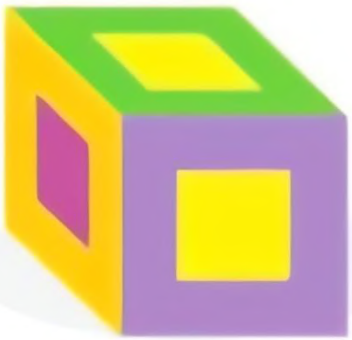
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة -اختيار المكعب المناسب من بين الاختيارات المقدمة (من 2 إلى 7) والذي يمثل المكعب 1 بعد تركيبه -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم -المواد اللازمة: أشكال هندسية غير مركبة. / - سبورة أو عاكس ضوئي
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة. -يتم تقديم الأشكال للتلاميذ. -منح الوقت اللازم للتلاميذ للتفكير المطلوب منهم. -الاستماع إلى تفسيراتهم المتعلقة بطريقة التركيب -تحفيز كل إجابات اللاعبين بتثمين جهودهم المبذولة 
التعليمة	-لديك مكعبات من 2 إلى 7، المطلوب إيجاد المكعب الذي يطابق الشكل 1 بعد تركيبه
العرض والمناقشة	- ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.. -يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر -اقتراح لعبة أخرى للتوسع في المفهوم -ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات -عرض أعمال المتعلمين والمقارنة بينها -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-تعمل اللعبة على التفكير العميق والسلس من أجل العثور على الخيارات المناسبة والمنطقية



1

2

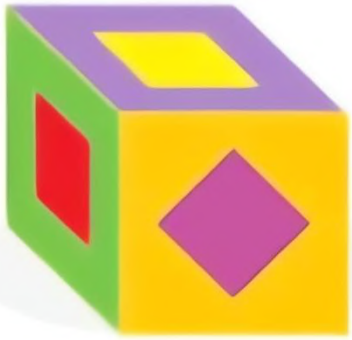
3



4

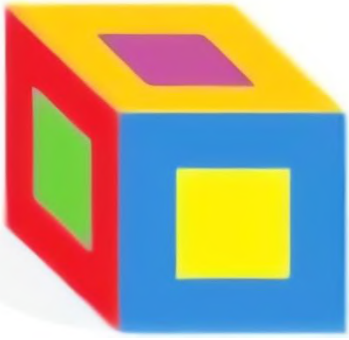
1

4

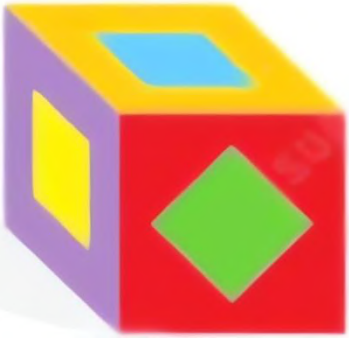


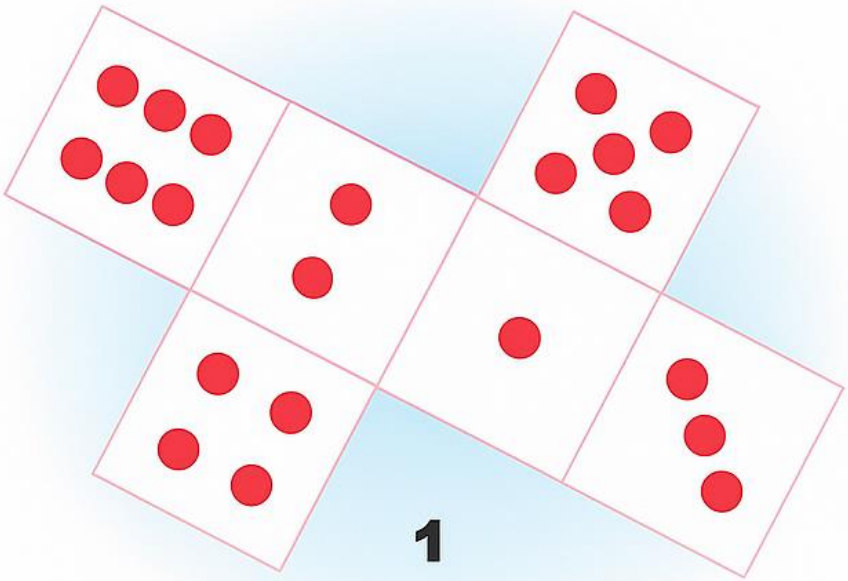
5

6



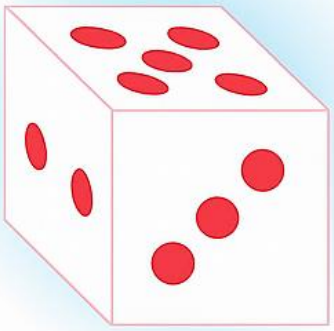
7



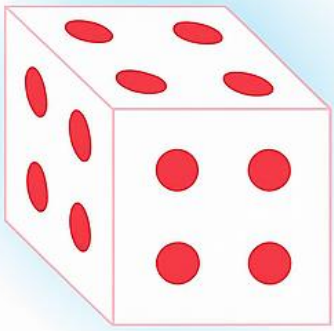


1

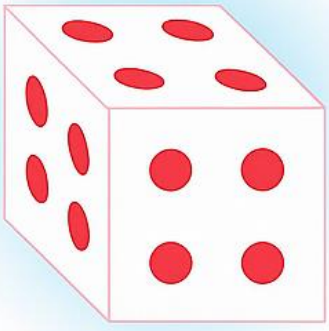
2



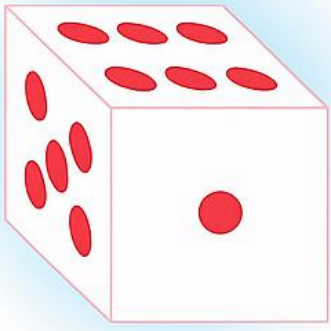
3



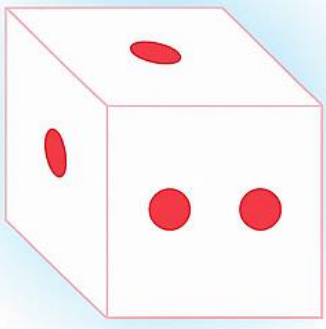
4



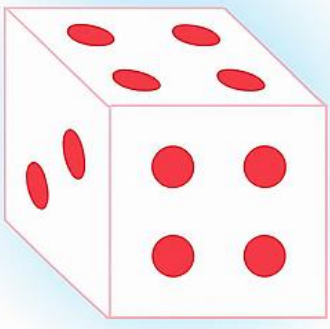
5



6

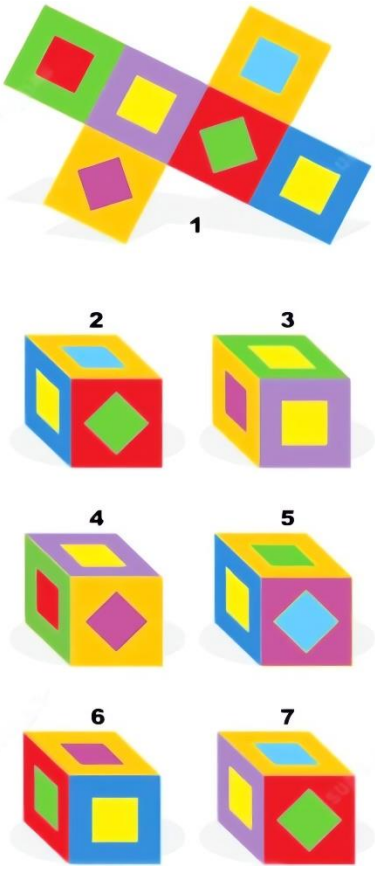


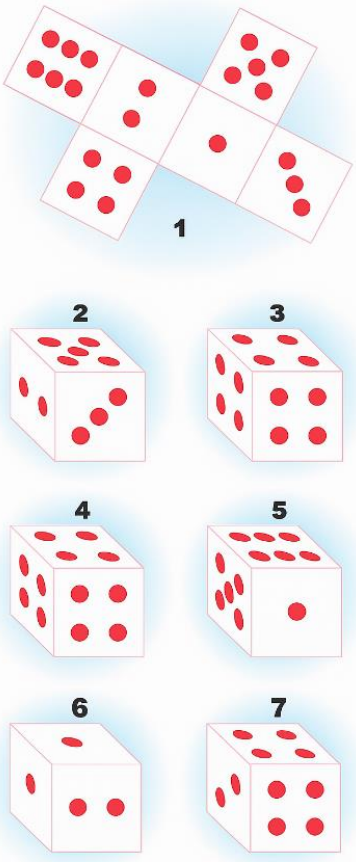
7



لعبة: لعبة التطابق

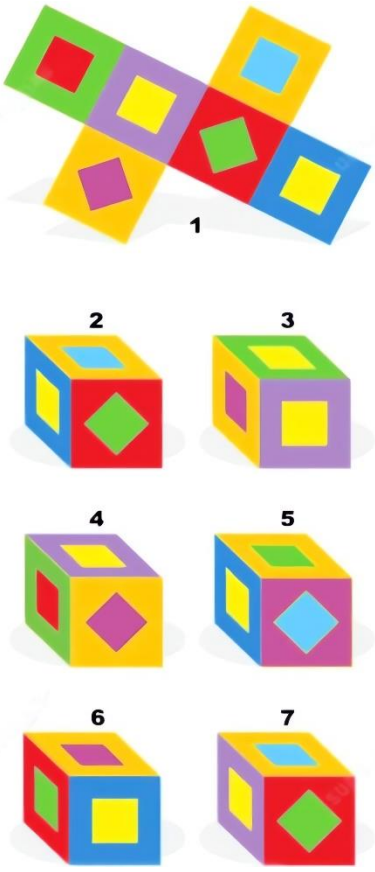
التعليمة: لديك مكعبات من 2 إلى 7، المطلوب إيجاد المكعب الذي يطابق الشكل 1 بعد تركيبه

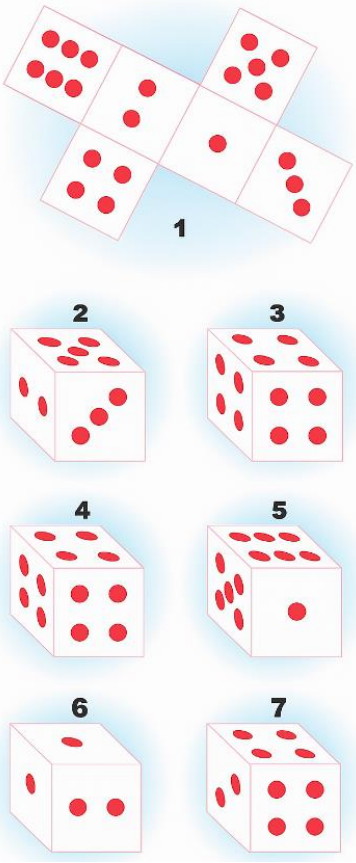




لعبة: لعبة التطابق

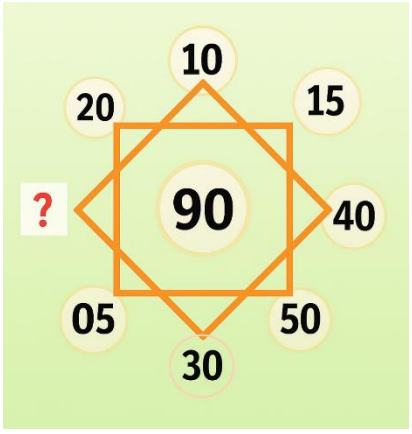
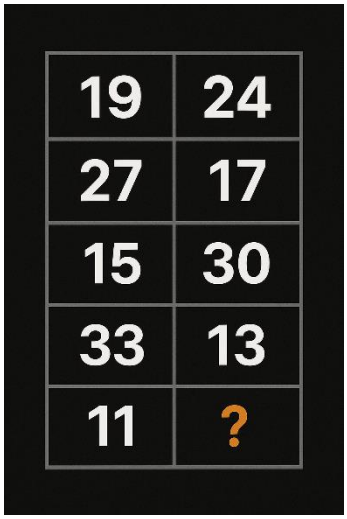
التعليمة: لديك مكعبات من 2 إلى 7، المطلوب إيجاد المكعب الذي يطابق الشكل 1 بعد تركيبه

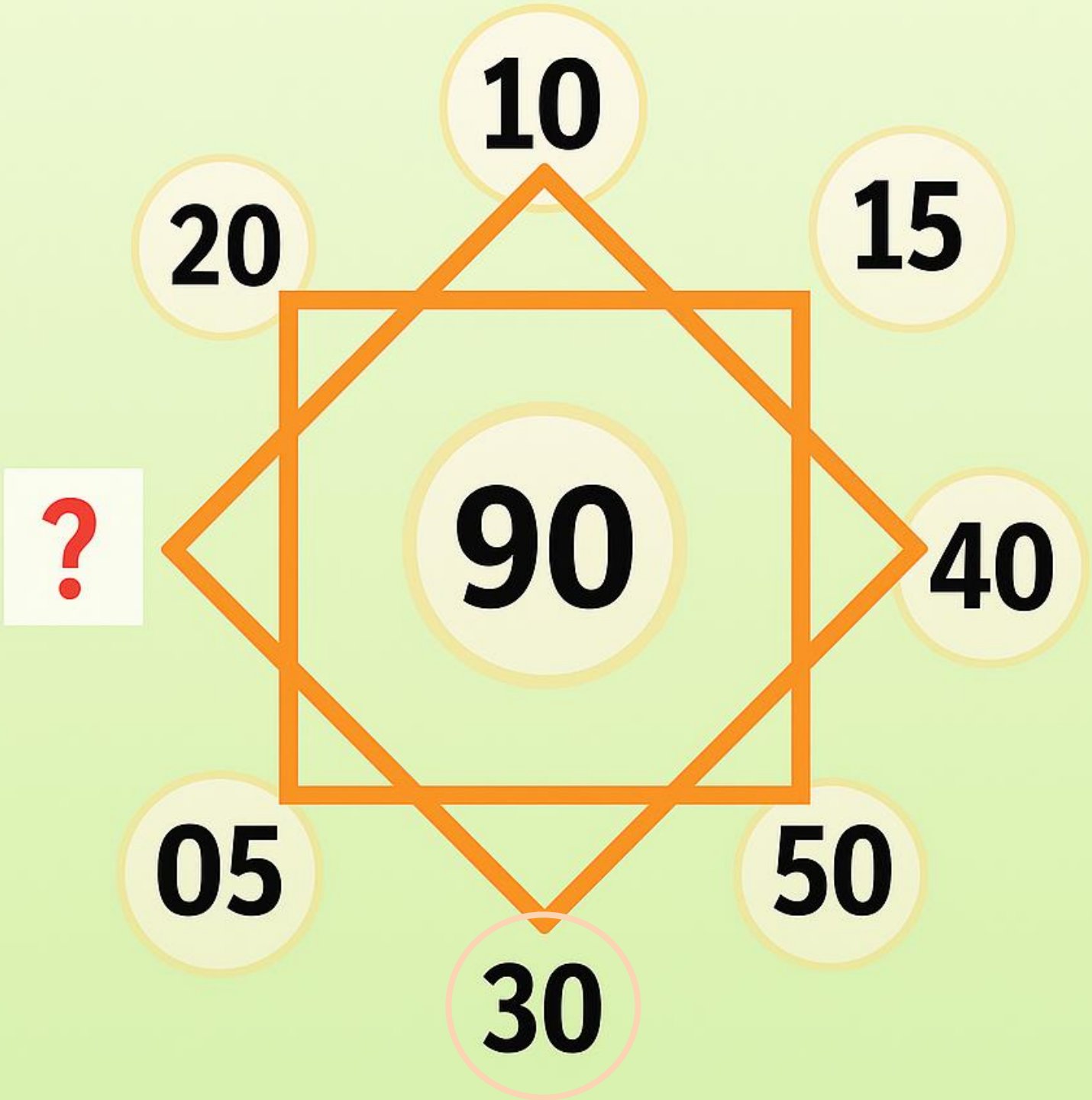




الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	الأسبوع :31
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لعبة العدد الناقص	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تطوير مهارة الملاحظة والحس المنطقي

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة -التمعن في الأعداد واكتشاف العلاقة بينها -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم -المواد اللازمة: ورقة العمل
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة -التمعن في الأعداد وإدراك العلاقة بينها واكتشاف الرقم المناسب -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-بالتركيز الجيد في العدد الصحيح الذي يجب أن يحل الأعداد اكتشف مكان علامة الاستفهام
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا -يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر -ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات -عرض أعمال المتعلمين والمقارنة بينها -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-تكمن فائدة اللعبة في قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل، وتحديد العدد الناقص واستخدامه بشكل مناسب في السياق الذي يتعلق به، حيث تعتمد على قوة الانتباه وإدراك العلاقة بين ما موجود وما يطلب منه

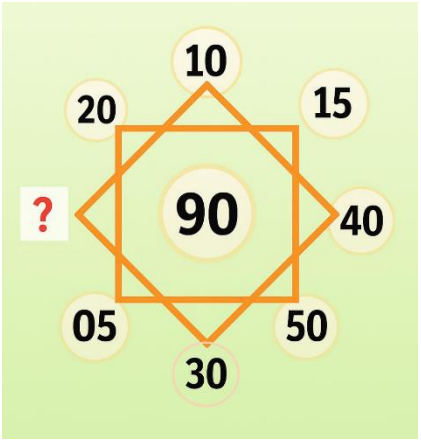

10
20
15
?
90
40
05
50
30

19	24
27	17
15	30
33	13
11	?

لعبة: لعبة العدد الناقص

التعليمة: بالتركيز الجيد في العدد الصحيح الذي يجب أن يحل الأعداد اكتشف مكان علامة الاستفهام

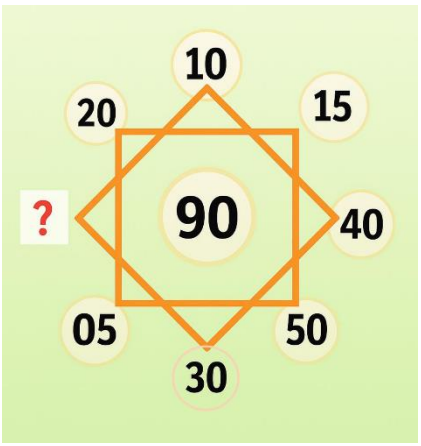
19	24
27	17
15	30
33	13
11	?



لعبة: لعبة العدد الناقص

التعليمة: بالتركيز الجيد في العدد الصحيح الذي يجب أن يحل الأعداد اكتشف مكان علامة الاستفهام

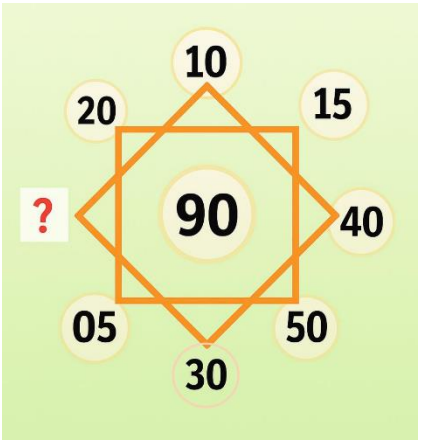
19	24
27	17
15	30
33	13
11	?



لعبة: لعبة العدد الناقص

التعليمة: بالتركيز الجيد في العدد الصحيح الذي يجب أن يحل الأعداد اكتشف مكان علامة الاستفهام

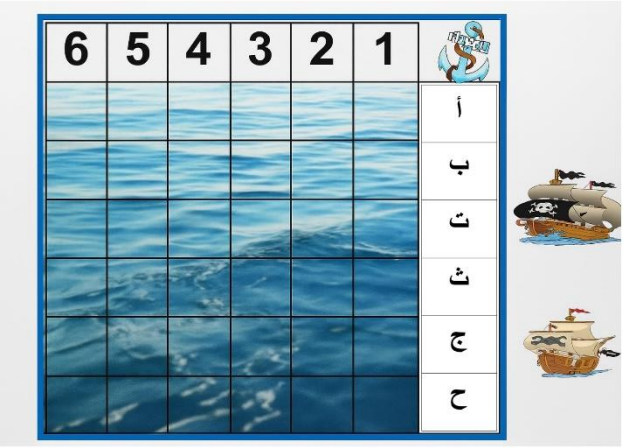
19	24
27	17
15	30
33	13
11	?



الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 02 ابتدائي
الميدان : الفضاء و الهندسة	**الأسبوع :**32
طريقة اللعب : ثنائي أو جماعي	**الحصة :**01
المحتوى : لعبة القراصنة	**المدة :** 30د

الهدف التعلمي: تنمية القدرة على حل مشكلات

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة -الأول الذي يفجر بواخر منافسه يفوز -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم -المواد اللازمة: مرصوفة وباخرة لكل لاعب إضافة إلى لوحة
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة. - كل لاعب يضع باخرته في خانات التقاء السطر مع العمود. يحاول كل لاعب تخمين مكان وجود بآخرة خصمه، إن أصابه يقول صاحب الباخرة فجر ويكون الفوز للخصم. وإذا لم يصب فسيقول بعيد أو قريب حسب وضعية باخرته. -تسجل النتائج عمل لوحة التقييم. -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.
التعليمة	-أنت قرصان باخرة خمن مكان وجود باخرة خصمك لتفجيرها دون أن يصيبك ضرر
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التقييم	تكمن فائدة اللعبة في قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز مع نشر أجواء المرح والتحدي والتفكير كما تساعد على تنمية التفاعل الجماعي

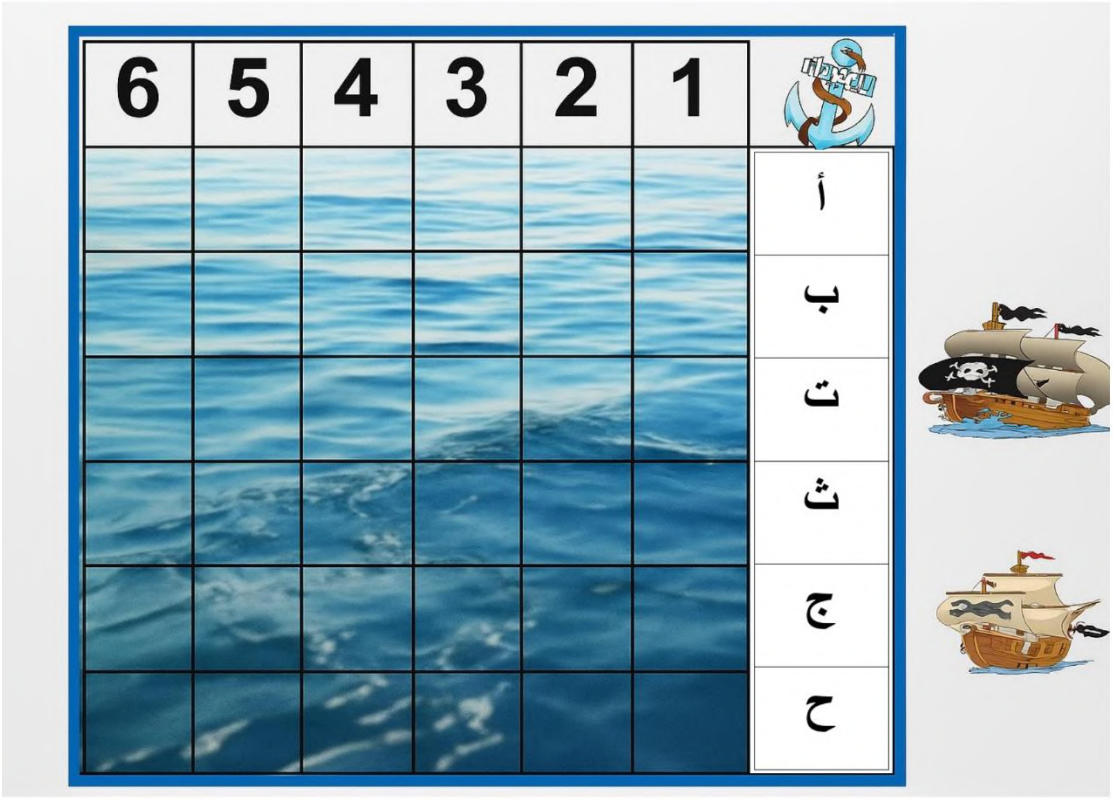


لوحة التقييم		
الجولات	اللاعب 1	اللاعب 2 .....
الجولة الأولى		
الجولة الثانية		
الجولة الثالثة		
المجموع		
الفائز		

6	5	4	3	2	1	
						أ
						ب
						ت
						ث
						ج
						ح

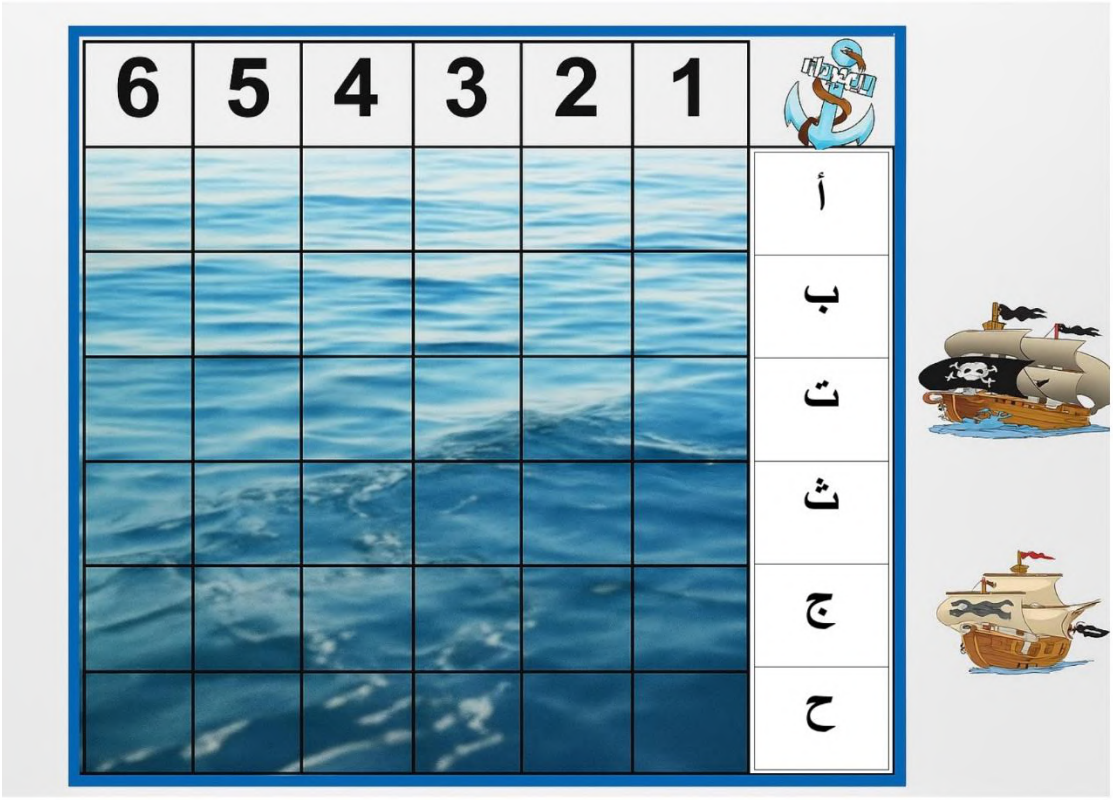
لعبة: لعبة القراصنة

التعليمة: أنت قرصان باخرة خمن مكان وجود باخرة خصمك لتفجيرها دون أن يصيبك ضرر



لعبة: لعبة القراصنة

التعليمة: أنت قرصان باخرة خمن مكان وجود باخرة خصمك لتفجيرها دون أن يصيبك ضرر



لوحة التقييم		
الجولات	اللاعب 1	اللاعب 2 .....
الجولة الأولى		
الجولة الثانية		
الجولة الثالثة		
المجموع		
الفائز		

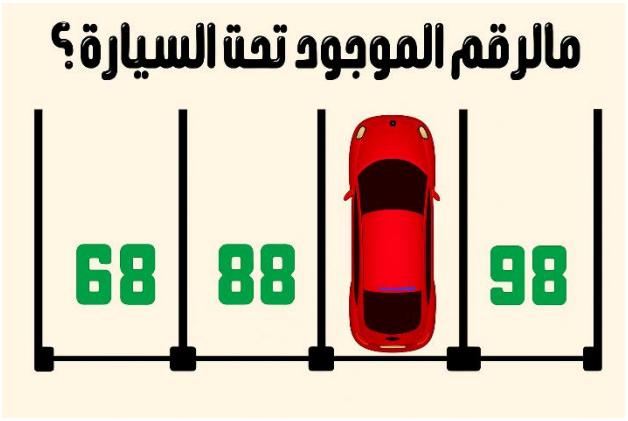
لوحة التقييم		
الجولات	اللاعب 1	اللاعب 2 .....
الجولة الأولى		
الجولة الثانية		
الجولة الثالثة		
المجموع		
الفائز		

لوحة التقييم		
الجولات	اللاعب 1	اللاعب 2 .....
الجولة الأولى		
الجولة الثانية		
الجولة الثالثة		
المجموع		
الفائز		

لوحة التقييم		
الجولات	اللاعب 1	اللاعب 2 .....
الجولة الأولى		
الجولة الثانية		
الجولة الثالثة		
المجموع		
الفائز		

الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	الأسبوع :33
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لعبة الحل في الصورة	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تنمية القدرة على الانتباه والتركيز

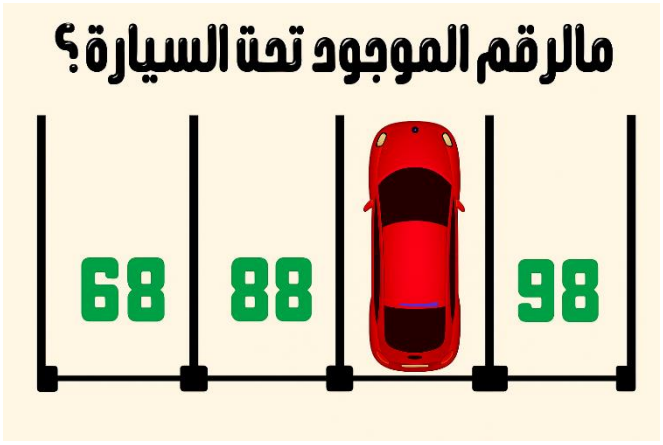
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة -يتوجب على اللاعب التركيز في الصورة والتعرف على التفاصيل -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم -المواد اللازمة: ورقة العمل
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة. -التركيز والانتباه لمعرفة العدد المناسب ووضعه -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم -ما الرقم الموجود تحت السيارة؟ 
التعليمة	-بالتركيز والانتباه ضع العدد المناسب في مكان توقف السيارة
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا -اختر ثلاثة أعداد لكي تهيج المعادلة صحيحة -يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر -ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات، مع استنتاج مبدأ وأساس اللعبة -عرض أعمال المتعلمين والمقارنة بينها -التصحيح الجماعي ثم الفردي
التقييم	-تعمل اللعبة على تحسين مهارات الملاحظة، التركيز وسرعة البديهة من خلال التحدي المتمثل في إيجاد الدخيل في فترة زمنية قصيرة

موقف السيارات عوفوظ لرقم

اختر ثلاثة أعداد لكي تصبح
المعادلة صحيحة

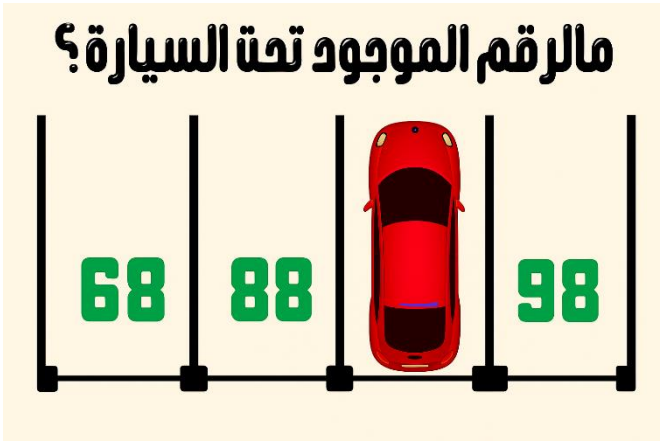
لعبة: لعبة الحل في الصورة

التعليمة: بالتركيز والانتباه ضع العدد المناسب في مكان توقف السيارة



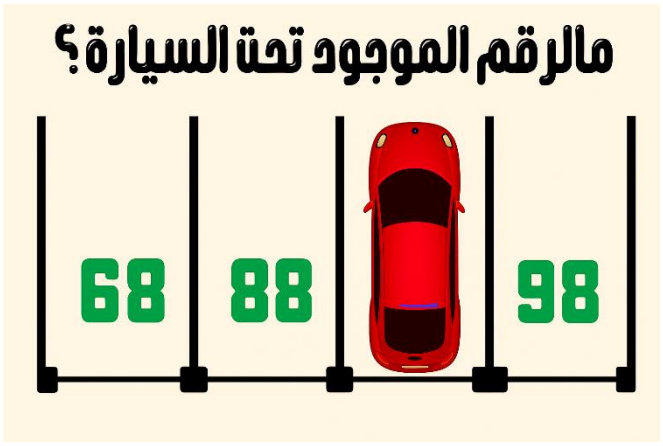
لعبة: لعبة الحل في الصورة

التعليمة: بالتركيز والانتباه ضع العدد المناسب في مكان توقف السيارة



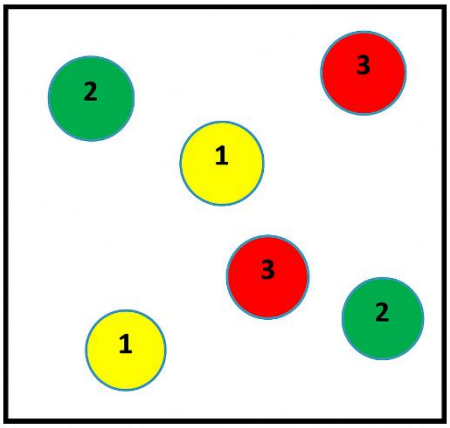
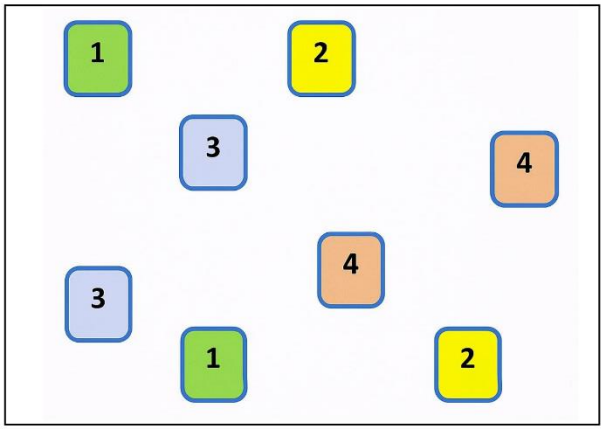
لعبة: لعبة الحل في الصورة

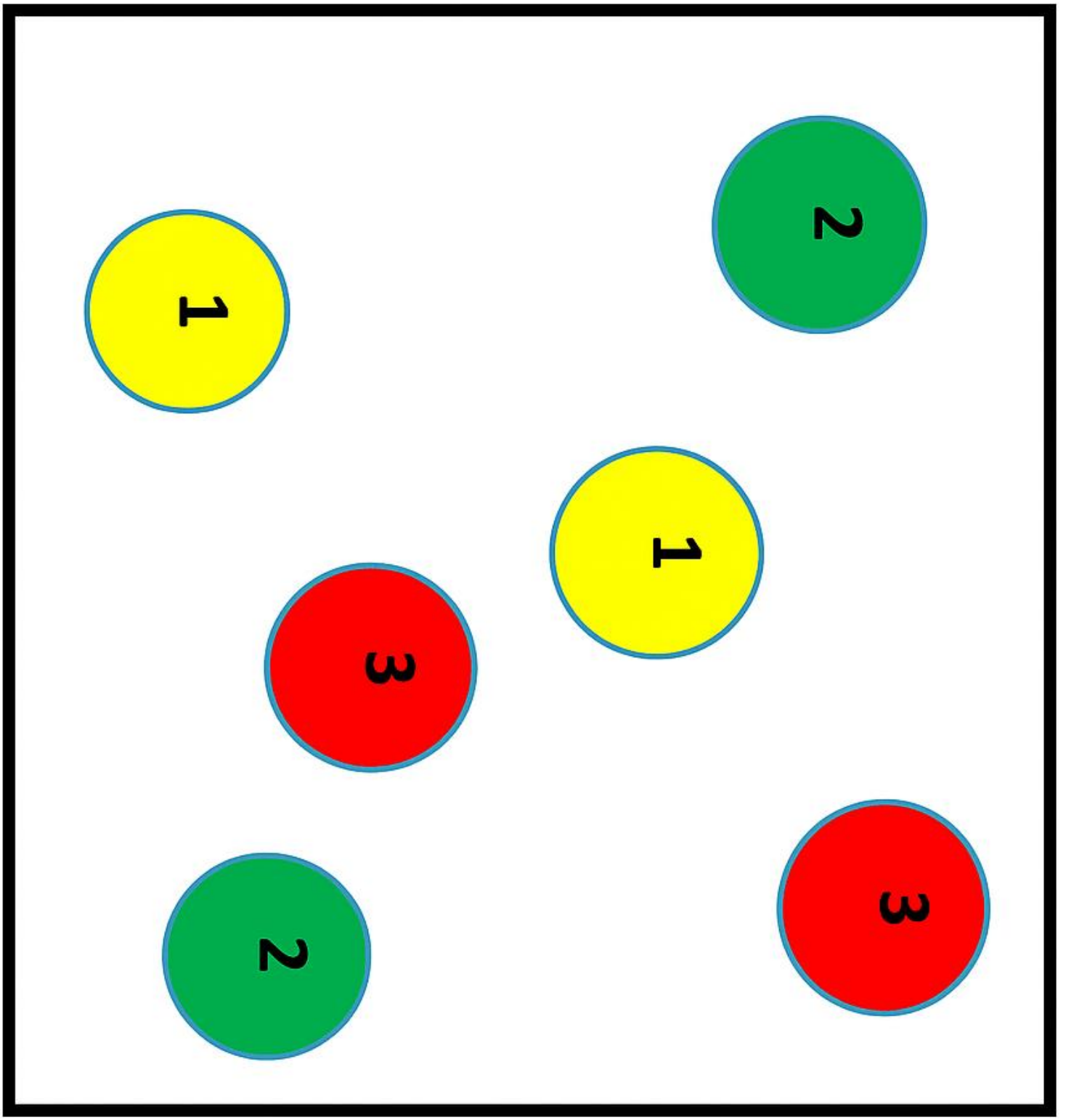
التعليمة: بالتركيز والانتباه ضع العدد المناسب في مكان توقف السيارة

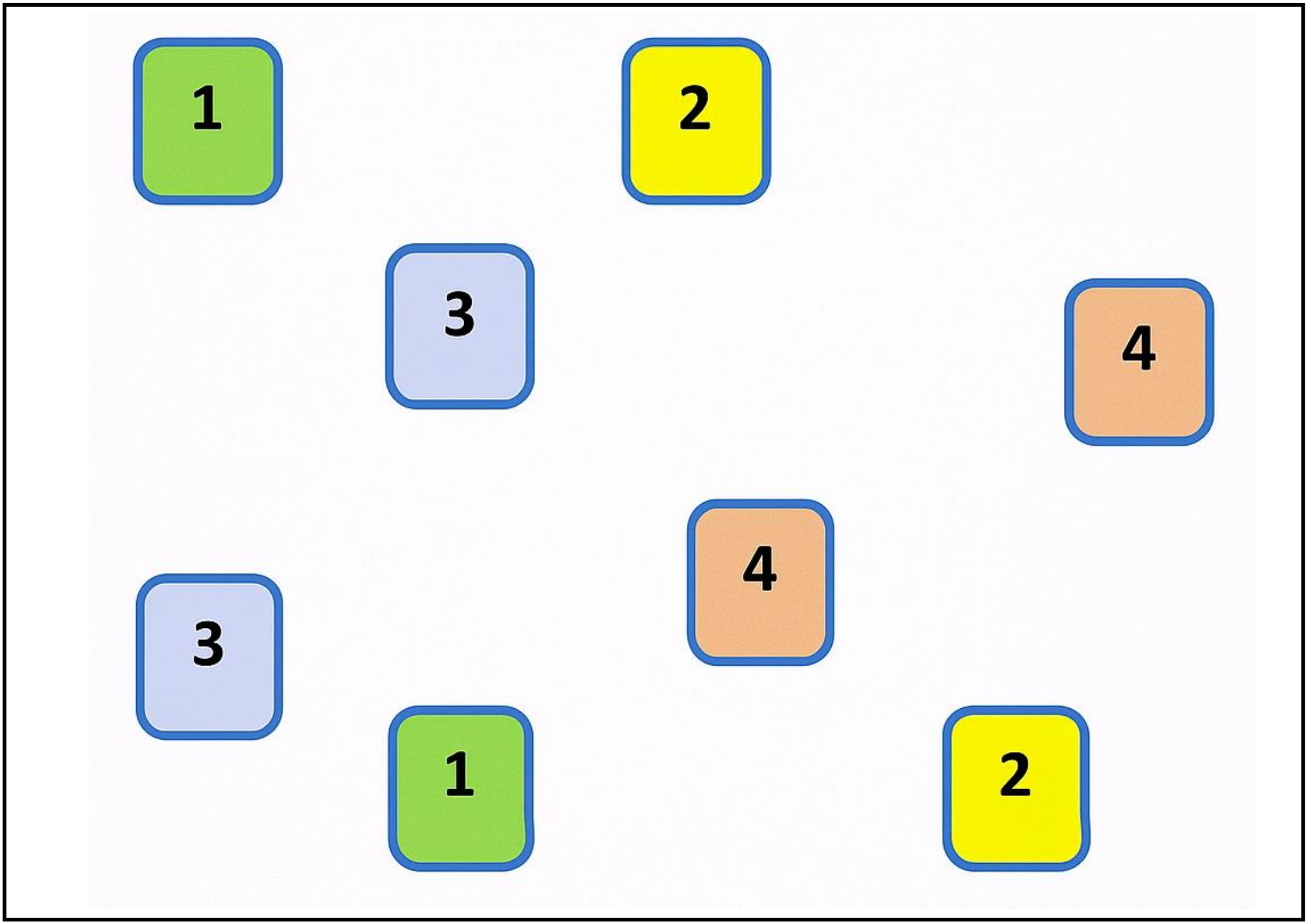


الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الفضاء و الهندسة	الأسبوع :34
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لعبة الربط و التوصيل	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تنمية المهارات البصرية والمكانية

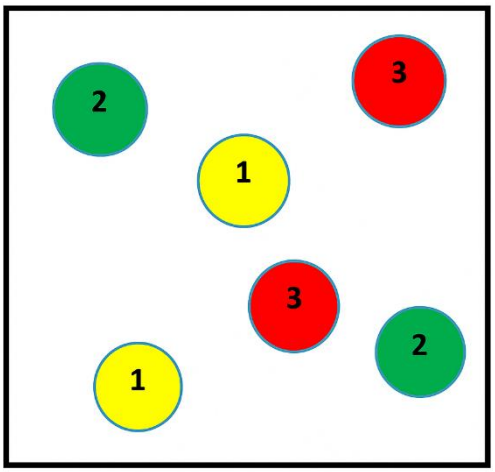
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة تتطلب اللعبة التحليل -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم -المواد اللازمة: ورقة العمل
خطوات اللعبة	- تلعب في القسم أو في الساحة -يحتاج اللاعب إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد الترتيب المناسب لرسم خطوط مستقيمة وربط كل الأرقام الموجودة في الدوائر ببعضها البعض -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-إليك مجموعة أرقام محاطة بدوائر مختلفة الألوان، لاحظها بدقة وصل دوائر الأرقام بخطوط، بحيث لا تتقاطع في أي نقطة
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا -يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر -ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات مع تفسير منطقي للمبدأ والأساس -عرض أعمال المتعلمين والمقارنة بينها -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	- تساعد اللعبة على تعزيز القدرات العقلية مثل التفكير والإبداع حل المشكلات وتعزيز المهارات الحسابية بالإضافة إلى توفير تحد ممتع للعقل وتحفيز اللاعبين على الاستمتاع بالتعلم

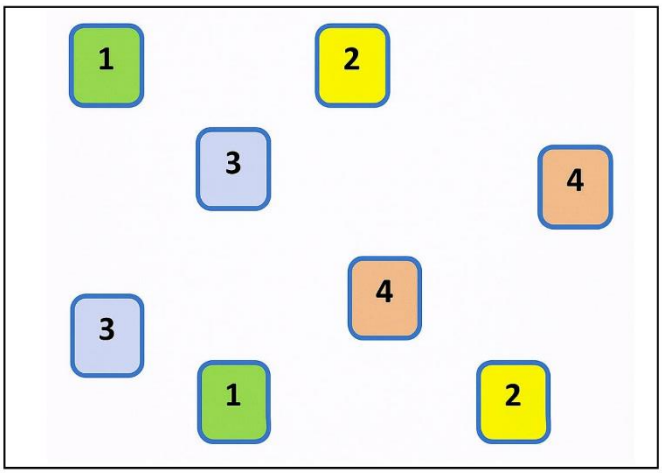

1
2
1
3
2
3


1
2
3
4
4
3
1
2

لعبة: لعبة الربط والتوصيل

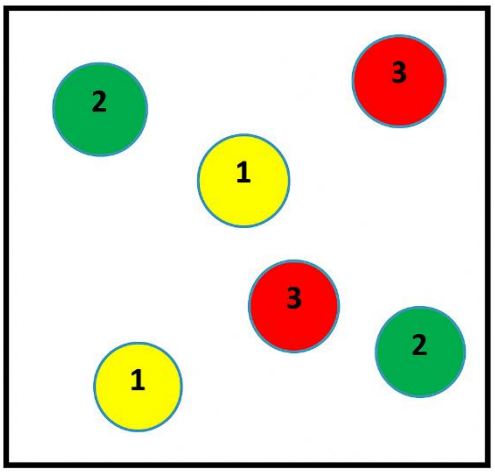
التعليمة: إليك مجموعة أرقام محاطة بدوائر مختلفة الألوان، لاحظها بدقة وصل دوائر الأرقام بخطوط، بحيث لا تتقاطع في أي نقطة

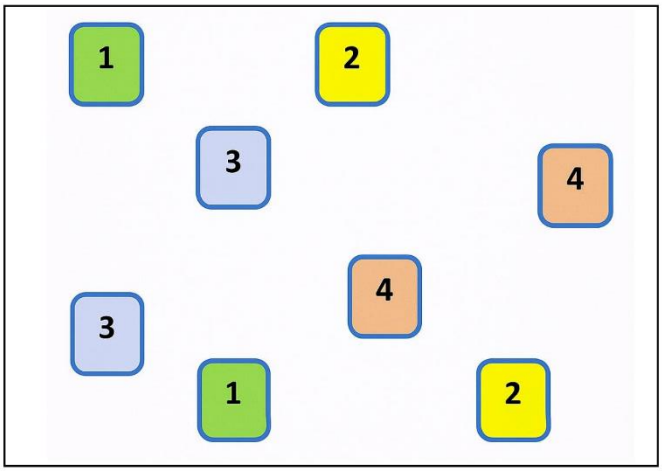




لعبة: لعبة الربط والتوصيل

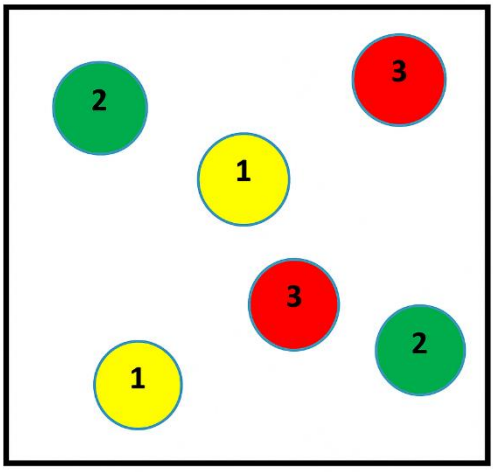
التعليمة: إليك مجموعة أرقام محاطة بدوائر مختلفة الألوان، لاحظها بدقة وصل دوائر الأرقام بخطوط، بحيث لا تتقاطع في أي نقطة

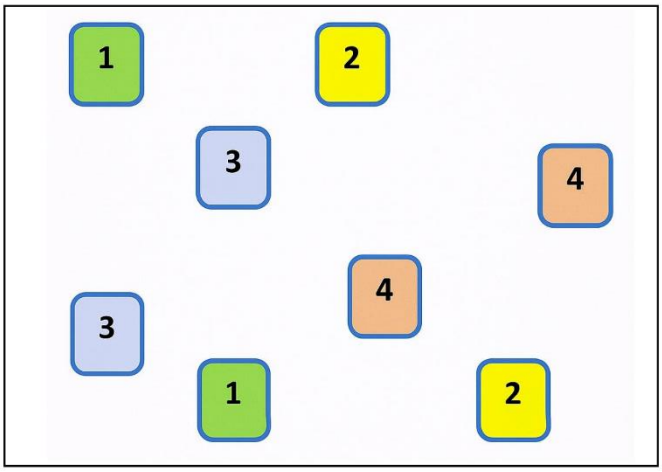




لعبة: لعبة الربط والتوصيل

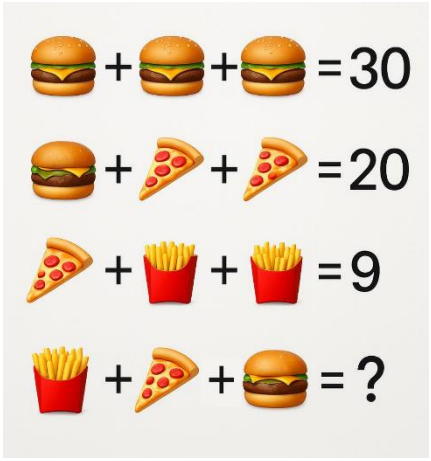
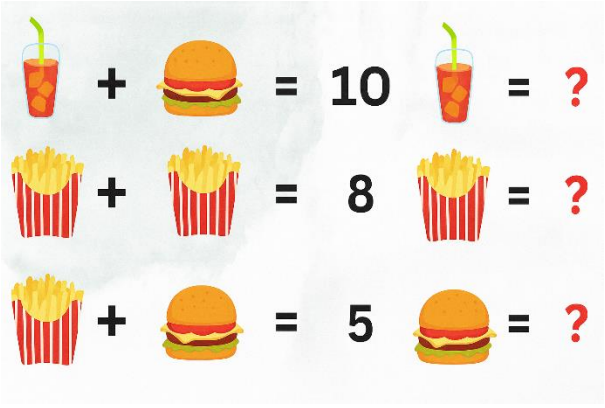
التعليمة: إليك مجموعة أرقام محاطة بدوائر مختلفة الألوان، لاحظها بدقة وصل دوائر الأرقام بخطوط، بحيث لا تتقاطع في أي نقطة

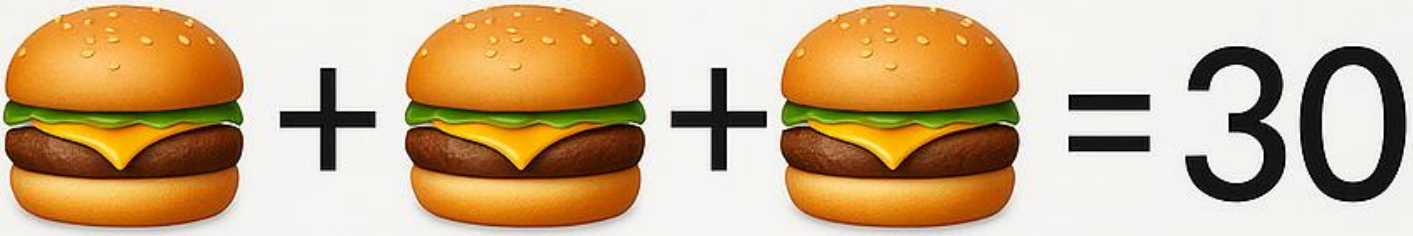


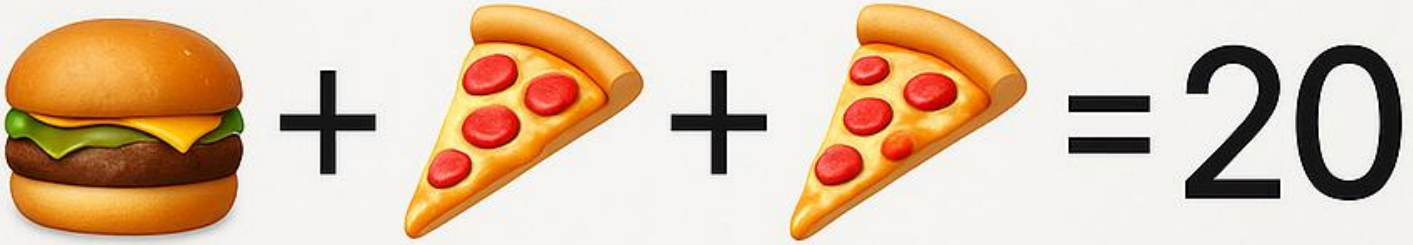


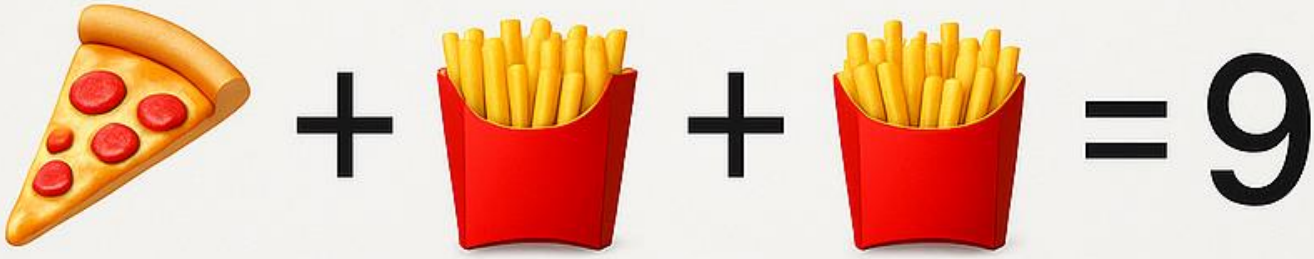
الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 02 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	**الأسبوع :**35
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : لعبة الحساب المنطقي	**المدة :** 30د

الهدف التعلمي: تنمية الذاكرة الحسابية والحساب الذهني عن طريق دقة التركيز والملاحظة

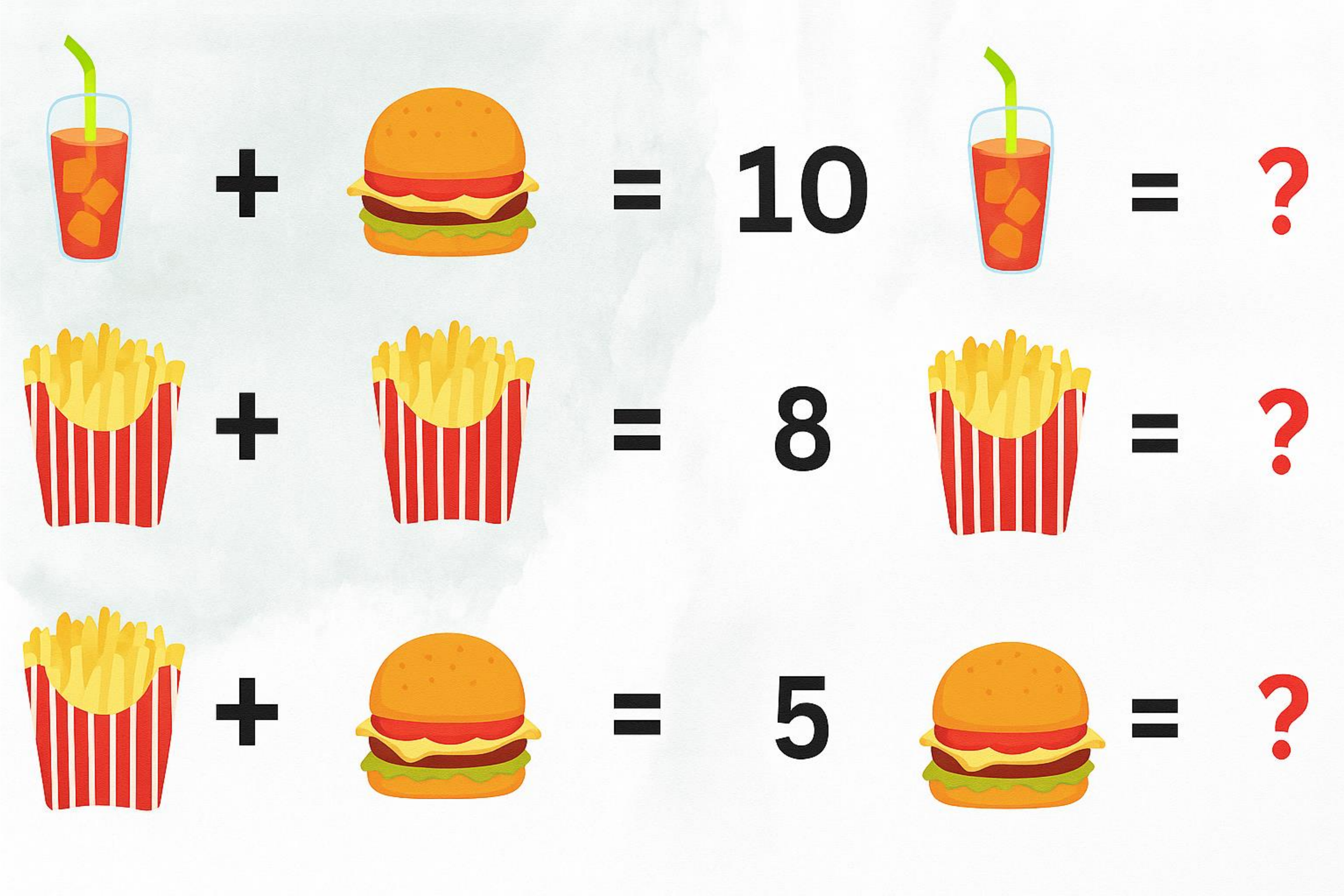
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	-يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة -يقصى من يظهر نتيجته -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم -المواد اللازمة: ورقة العمل كما في الصورة المرفقة / - ساعة
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة -التعرف على نوع العملية الحسابية جمع -إيجاد العلاقة بين الأعداد والنتائج المقابلة لها من خلال إيجاد العلاقة بين الأرقام، نضع العدد المناسب مكان علامة الاستفهام -ترك وقت للتفكير في المطلوب منهم وإنجازه 
التعليمة	-إليك بطاقة العمليات الحسابية، لاحظها جيدا واستنتج العدد الذي يحل محل علامة الاستفهام الموجودة في البطاقة
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يثني على الأعمال وتشجيعهم -يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا -يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر -ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات -عرض أعمال المتعلمين والمقارنة بينها -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها -البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة


+ + =30


+ + =20

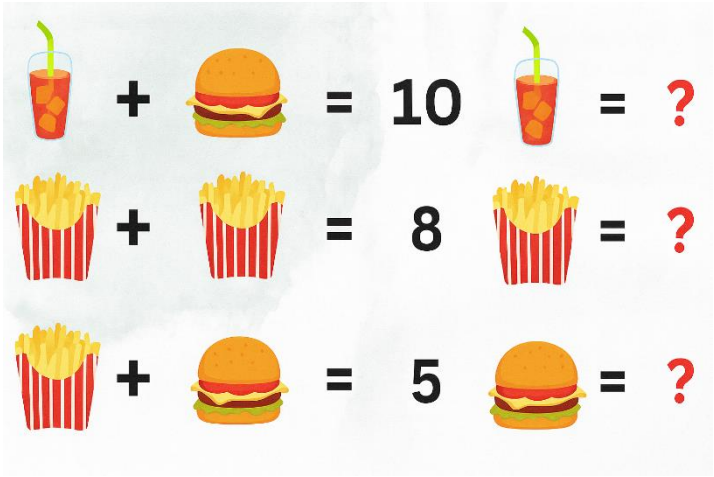

+ + =9

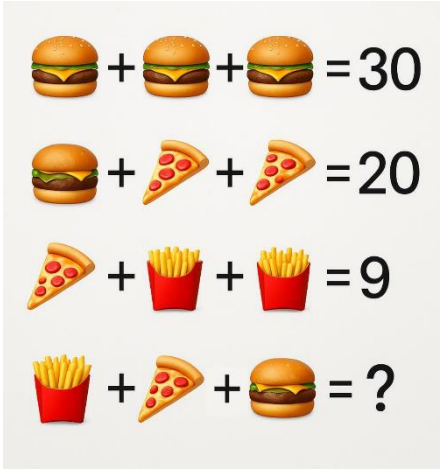
+ + =?


+ = 10 = ?
+ = 8 = ?
+ = 5 = ?

لعبة: لعبة الحساب المنطقي

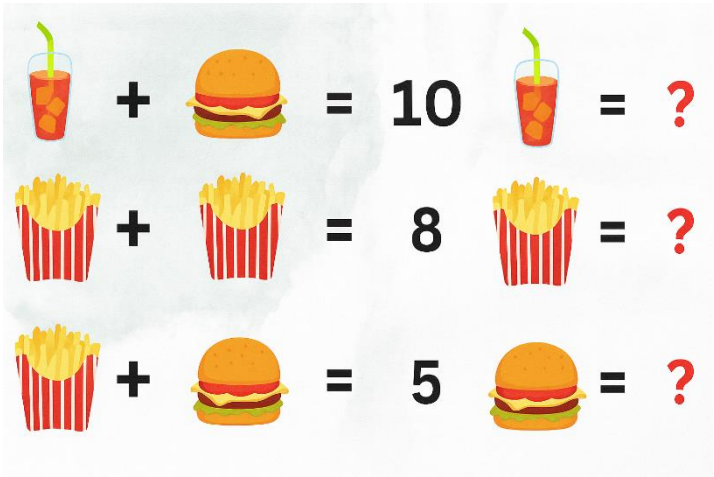
التعليمة: إليك بطاقة العمليات الحسابية، لاحظها جيدا واستنتج العدد الذي يحل محل علامة الاستفهام الموجودة في البطاقة

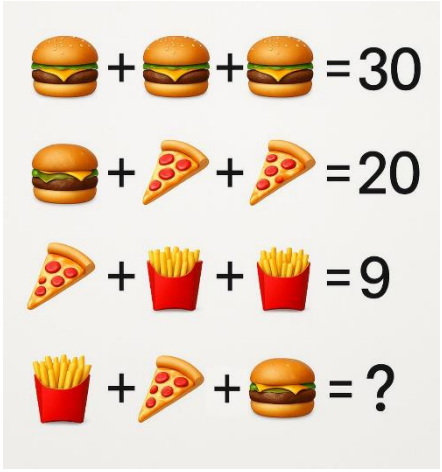




لعبة: لعبة الحساب المنطقي

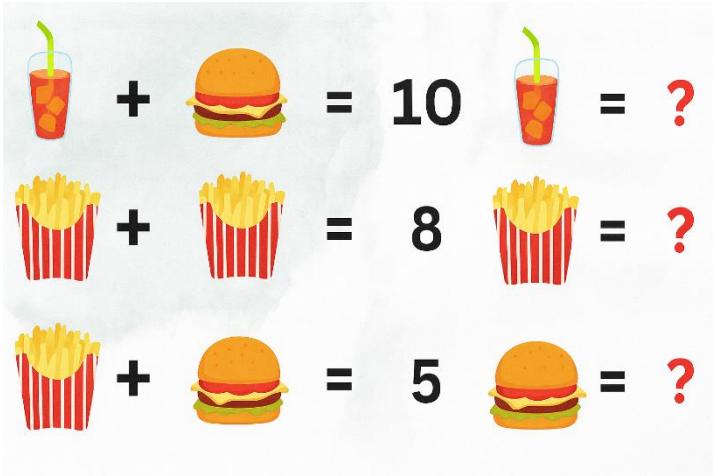
التعليمة: إليك بطاقة العمليات الحسابية، لاحظها جيدا واستنتج العدد الذي يحل محل علامة الاستفهام الموجودة في البطاقة

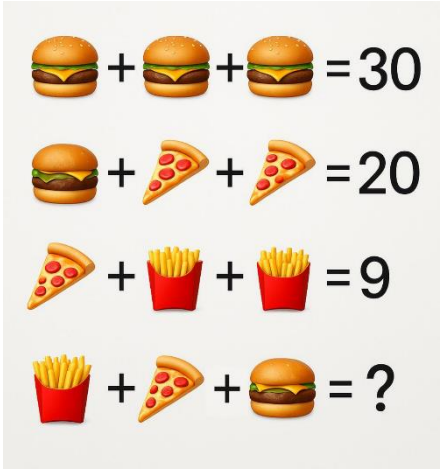




لعبة: لعبة الحساب المنطقي

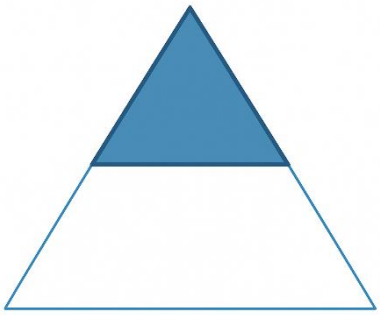
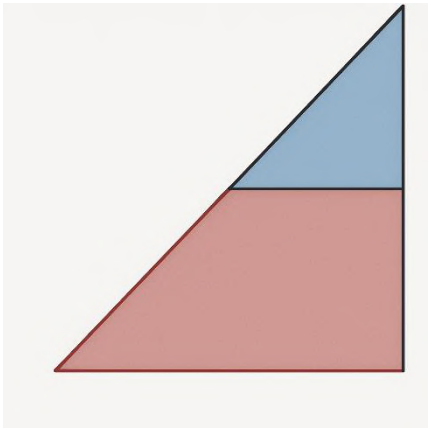
التعليمة: إليك بطاقة العمليات الحسابية، لاحظها جيدا واستنتج العدد الذي يحل محل علامة الاستفهام الموجودة في البطاقة

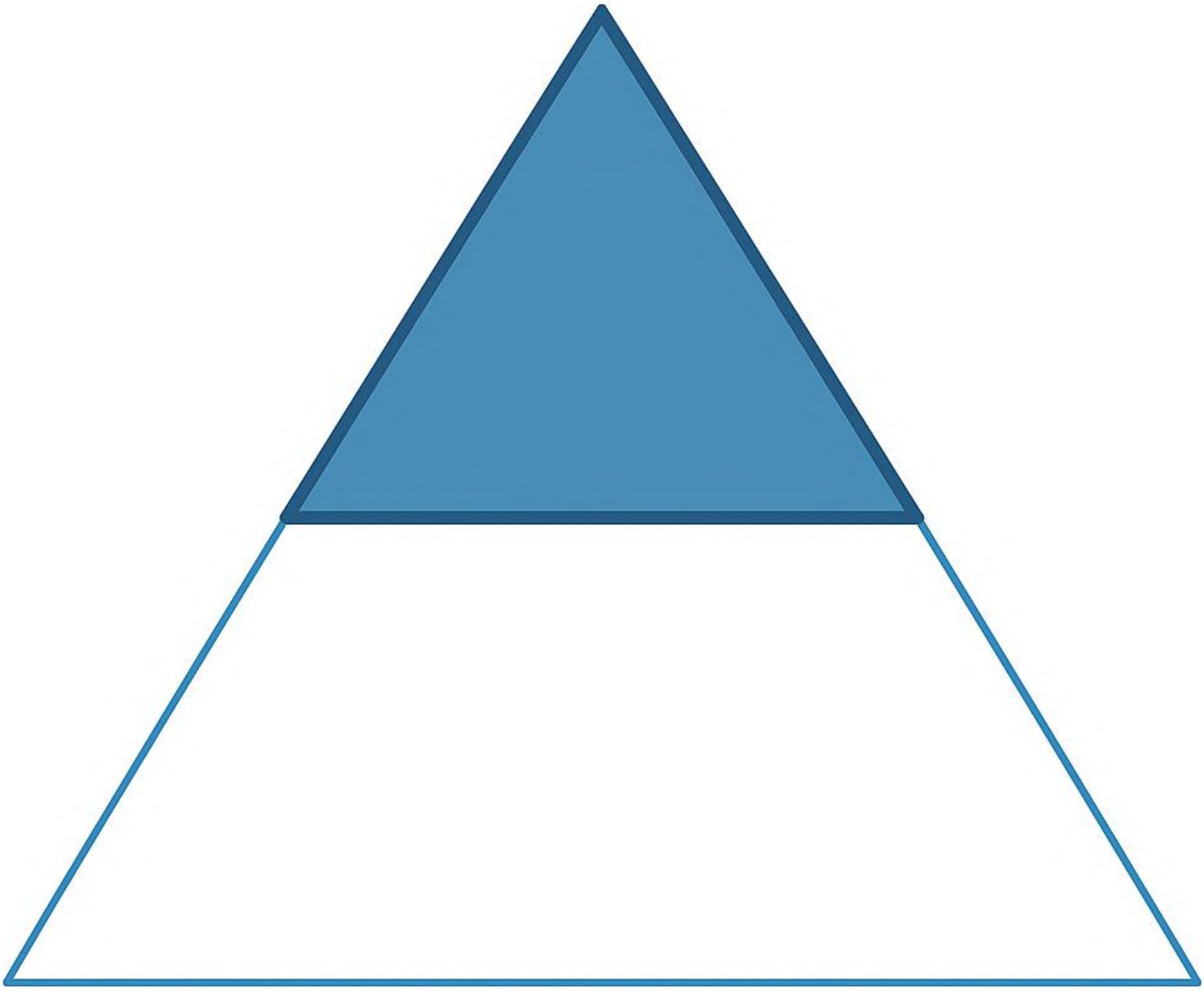


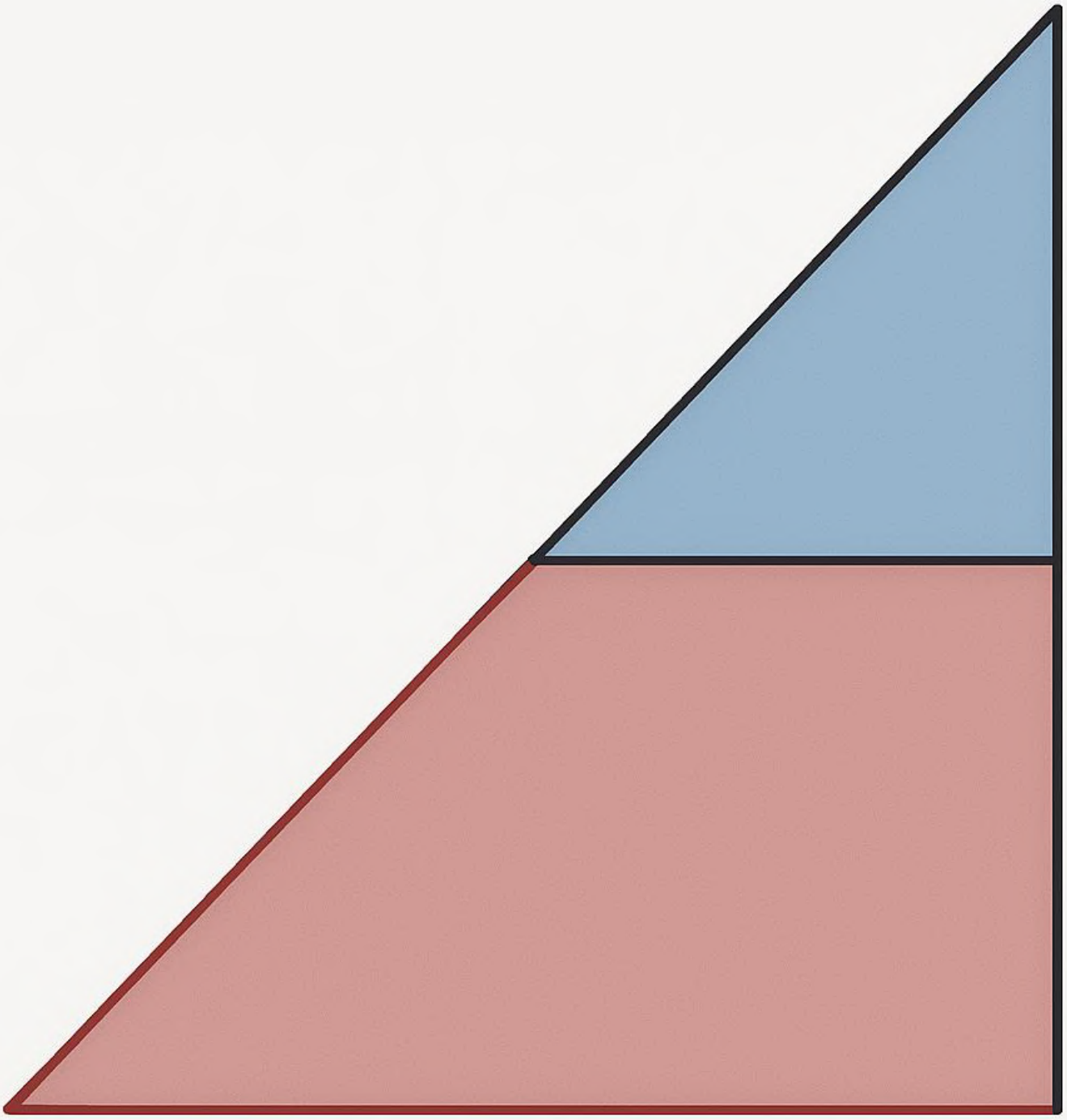


الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 02 ابتدائي
الميدان : الفضاء و الهندسة	الأسبوع :36
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لعبة مثلث الميراث أو حقل الفواكه	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تطوير مهارات حل المشكلات والتفكير النقدي باستخدام المثلث وتقسيمه لأجزاء متساوية

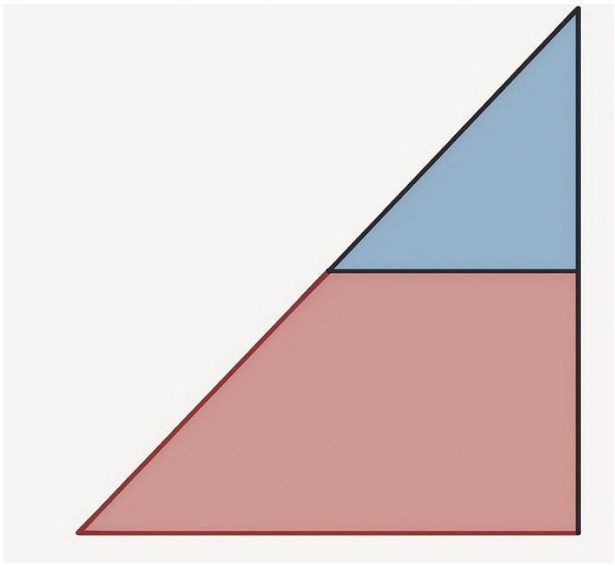
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم -تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة -رسم في جزء الأبناء 3 خطوط لإيجاد 3 أجزاء متساوية -يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم -المواد اللازمة: ملصقة على السبورة - ورقة العمل كما في الصورة المرفقة / - ساعة
خطوات اللعبة	-تلعب في القسم أو في الساحة. -التعرف على أنواع الأشكال الهندسية الموجودة (مثلث، رباعي) -تحديد لون المثلث والإجابة عن الأسئلة التالية: -بماذا يذكرك هذا اللون في الطبيعة؟ (البحر، السماء الصافية... الخ) -هل تحبون السفر عبر البحر أم تفضلون التحليق فيو السماء؟ -بماذا يذكرك البحر في فصل الصيف؟ (السباحة) -هل تحبون هذه الرياضة أم تختارون رياضات أخرى؟ اذكروها؟ -ما هي الألوان الأخرى التي تحبونها؟ -هذا الشكل المتكون من المثلث والرباعي هو عبارة عن حقل فيه أشجار بها فواكه لذيذة، أراد الأب أن يقسمه بينه وبين أبنائه، فأخذ الجزء المضلل أي المثلث الأزرق، وطلب من أبنائه الثلاثة قسمة الباقي بالعدل بوضع خطوط عبارة عن سياج، حتى تفصل الأجزاء الثلاثة المتحصل عليها، والتي يجب أن تكون متساوية. 
التعليمة	-لاحظ الشكل الذي أمامك وساعد الأبناء الثلاثة في رسم خطوط لوضع السياج، حتى يحصل كل واحد منهم عمل جزء يشبه جزء أبيهم لشكل..
العرض والمناقشة	-ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها
التوسع في المفهوم	-يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا. -يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر -ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات -عرض أعمال المتعلمين والمقارنة بينها -التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-تعزيز اللعبة باستخدام أمثلة ملموسة من الحياة اليومية -دعم التفكير في كيفية تقسيم الشكل إلى أجزاء متساوية

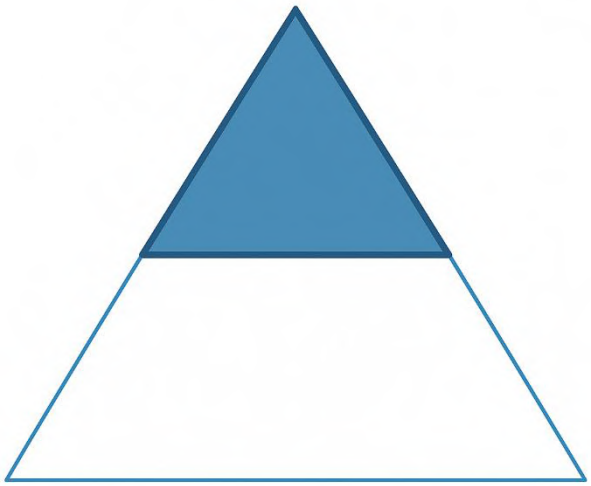




لعبة: لعبة مثلث الميراث

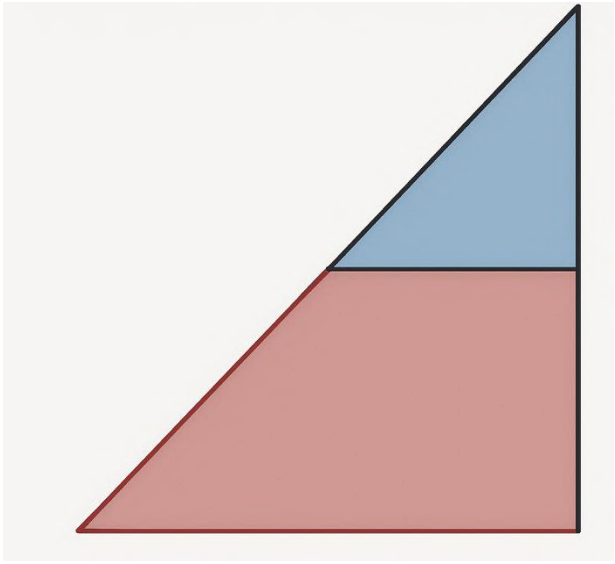
التعليمة: لاحظ الشكل الذي أمامك وساعد الأبناء الثلاثة في رسم خطوط لوضع السياج، حتى يحصل كل واحد منهم عمل جزء يشبه جزء أبيهم لشكل..

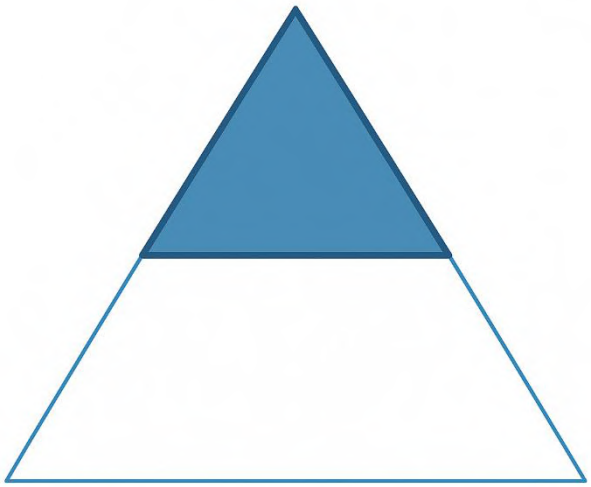




لعبة: لعبة مثلث الميراث

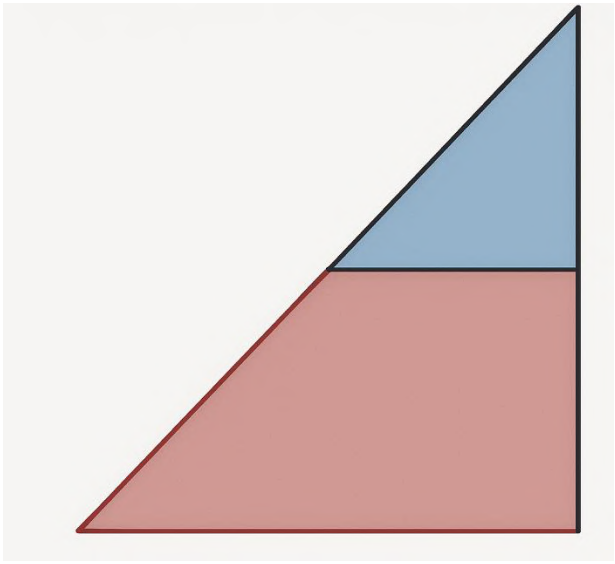
التعليمة: لاحظ الشكل الذي أمامك وساعد الأبناء الثلاثة في رسم خطوط لوضع السياج، حتى يحصل كل واحد منهم عمل جزء يشبه جزء أبيهم لشكل..

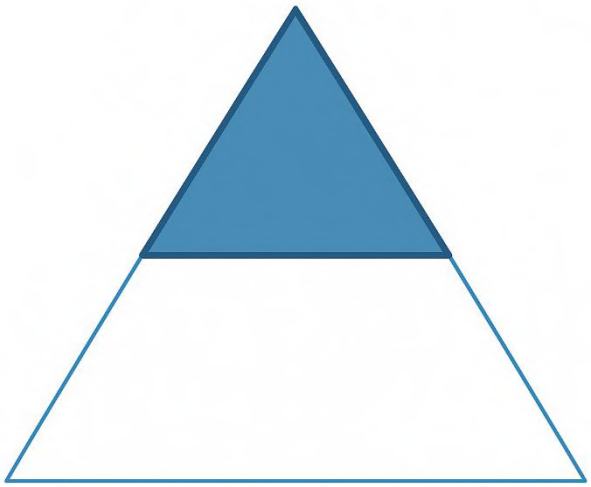




لعبة: لعبة مثلث الميراث

التعليمة: لاحظ الشكل الذي أمامك وساعد الأبناء الثلاثة في رسم خطوط لوضع السياج، حتى يحصل كل واحد منهم عمل جزء يشبه جزء أبيهم لشكل..



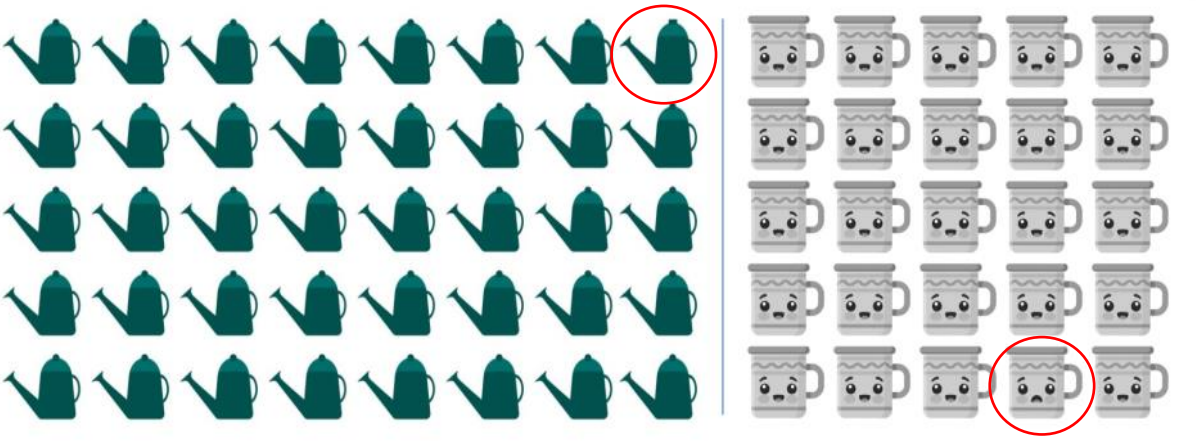


حلول الألعاب الرياضياتية للسنة

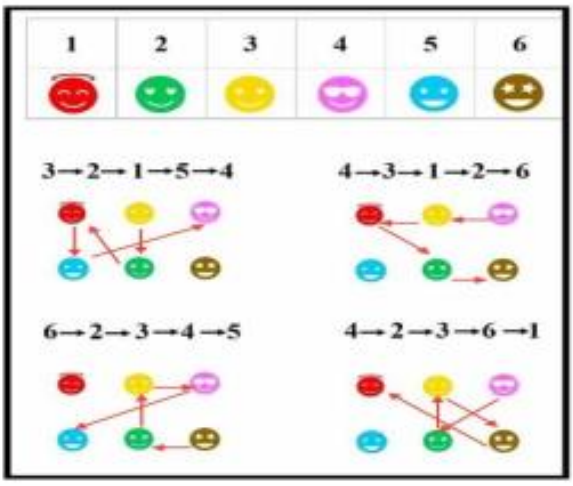
الثانية ابتدائي

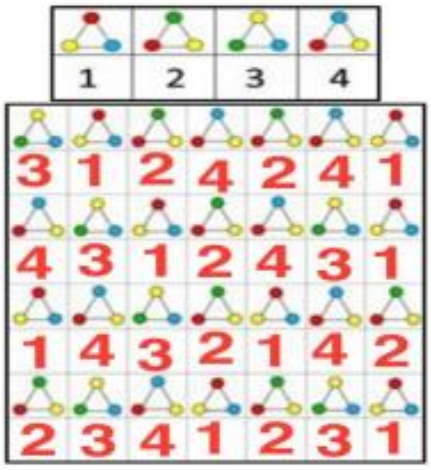
حسب دليل الألعاب في الطور الأول من التعليم الابتدائي

اللعبة 01

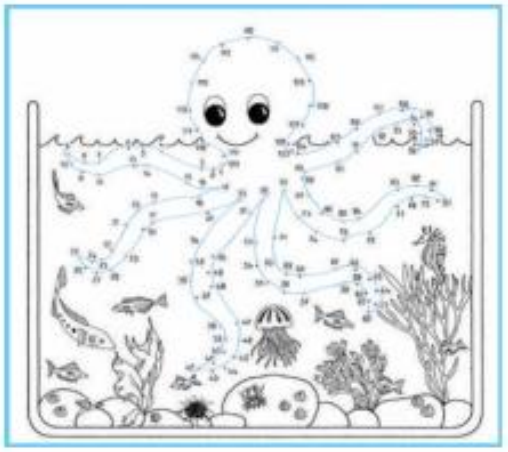


اللعبة 02

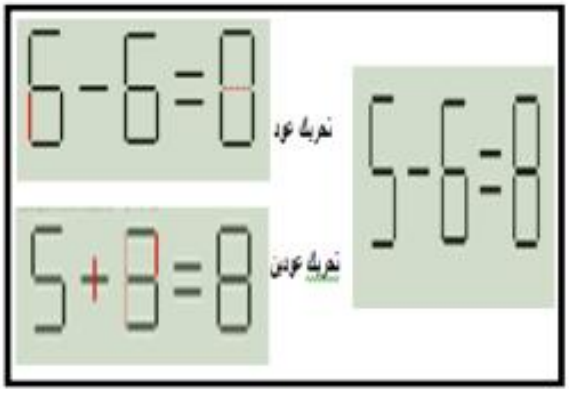


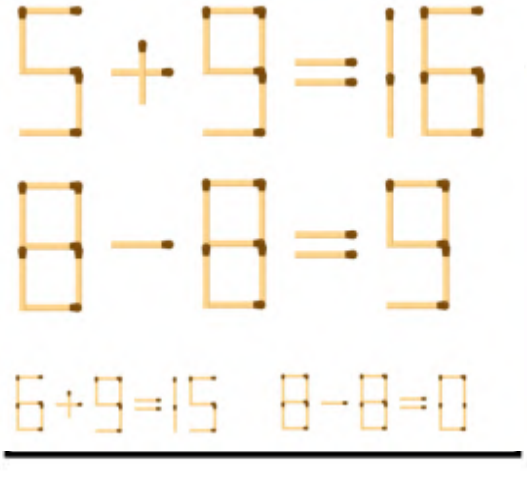


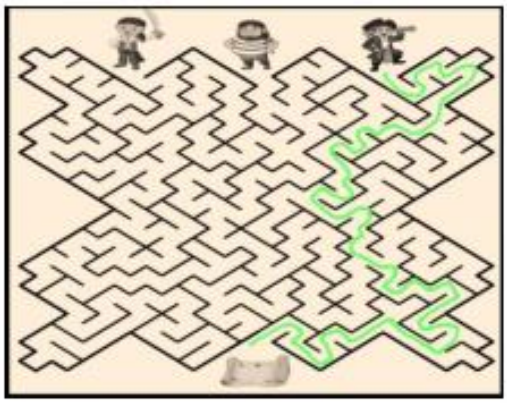
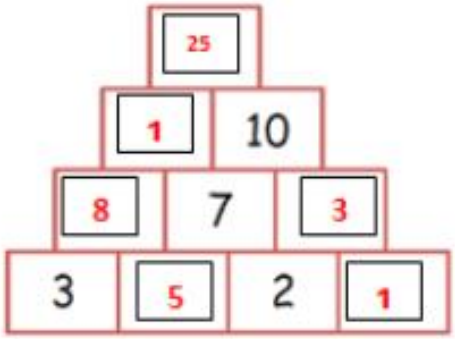
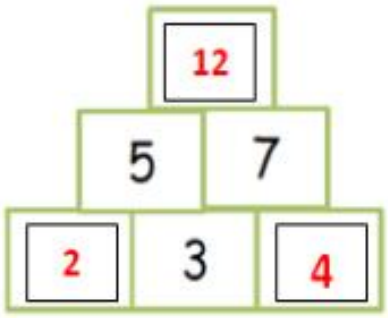
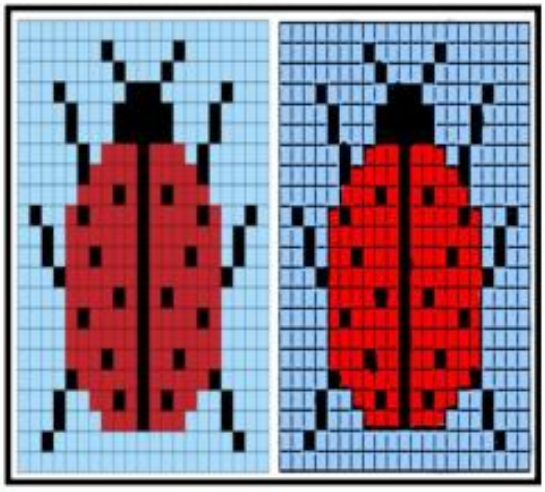
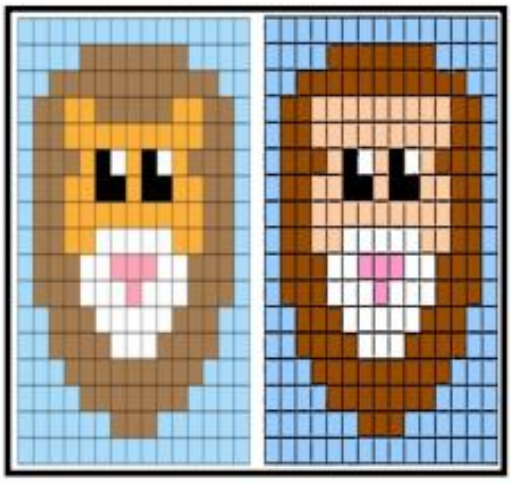
اللعبة 03

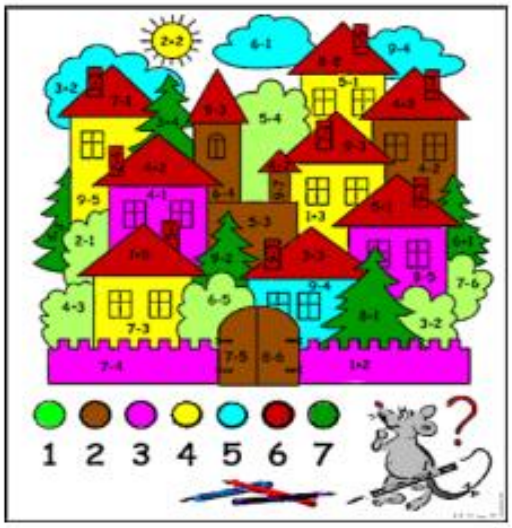
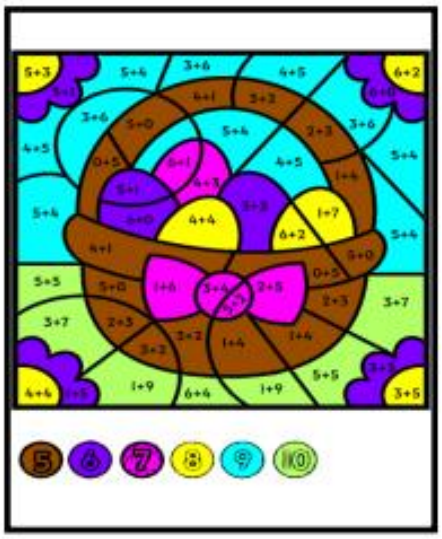
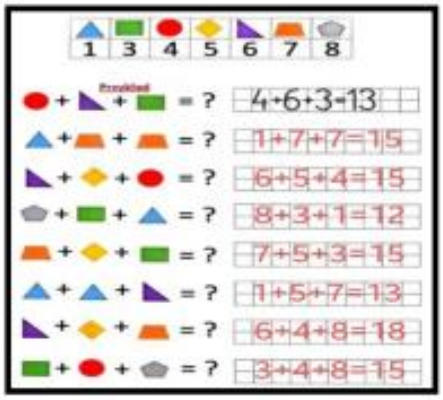
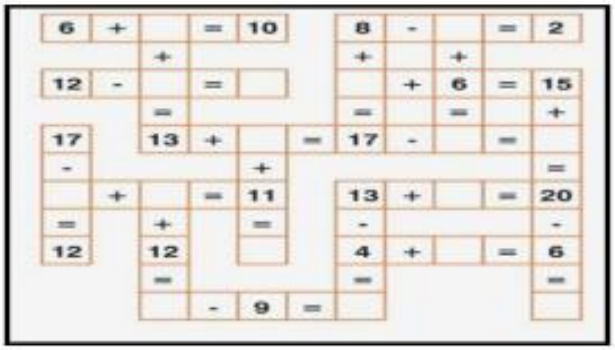
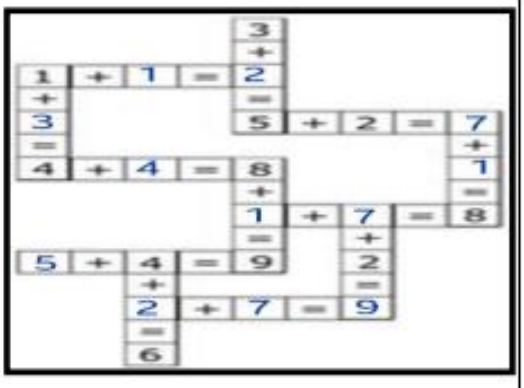


اللعبة 04

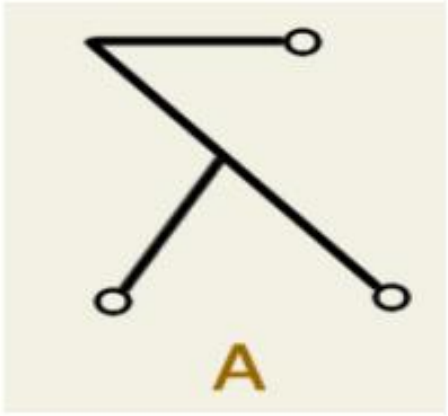


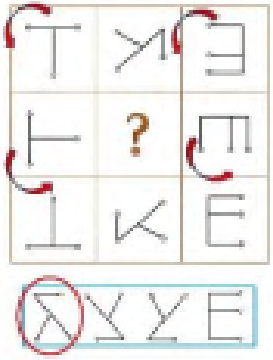


/		اللعبة 05
		اللعبة 06
		اللعبة 07
		اللعبة 08

		اللعبة 09
		اللعبة 10
		اللعبة 11
		اللعبة 12

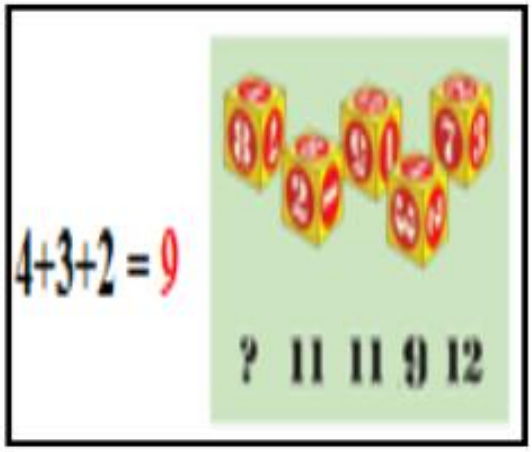
اللعبة 13



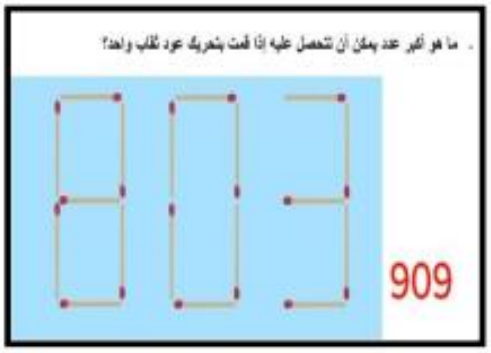


اللعبة 14

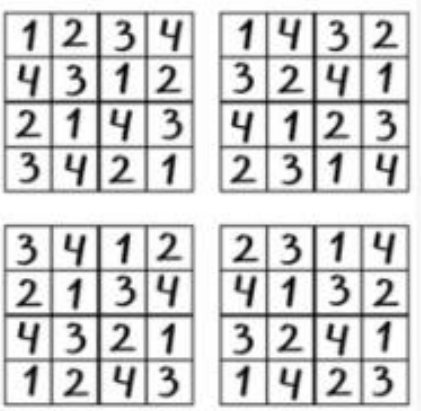
2	5	3 +
1	2	3 =
3	7	6



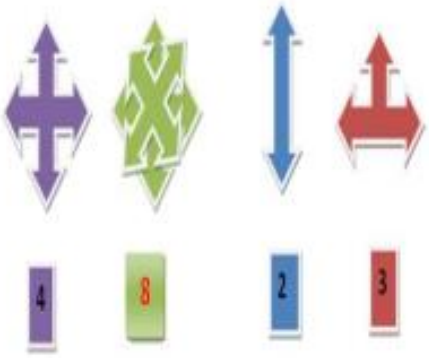
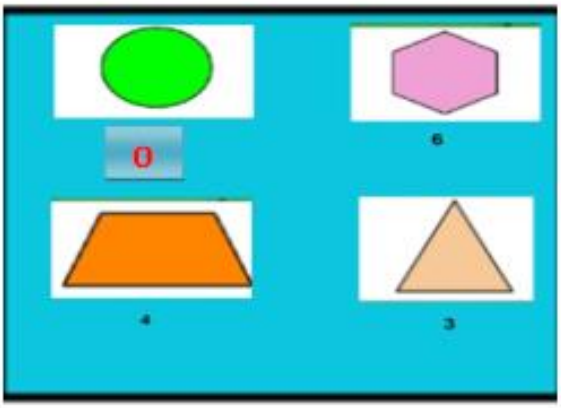
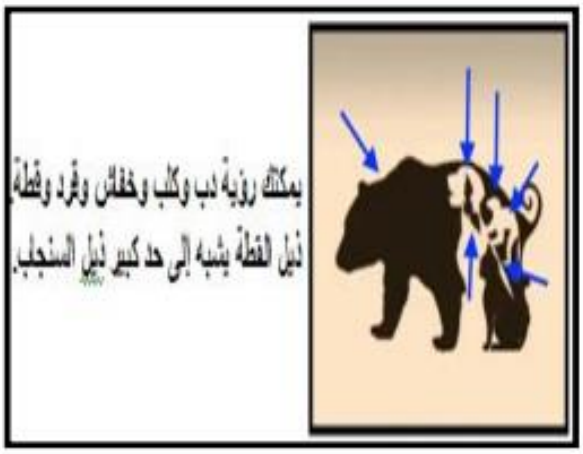
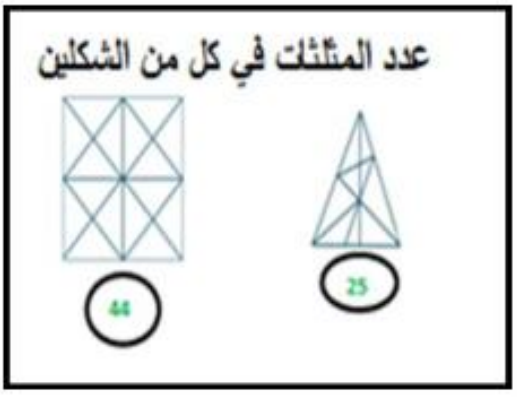
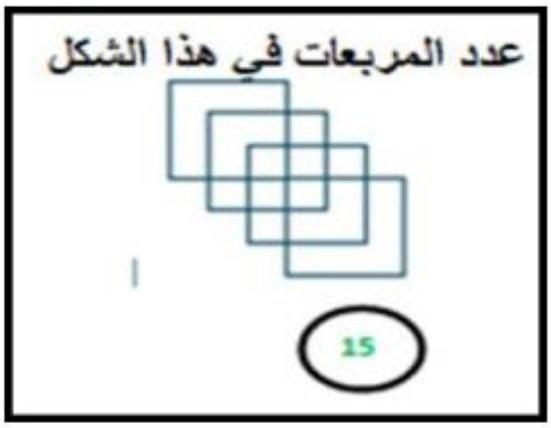
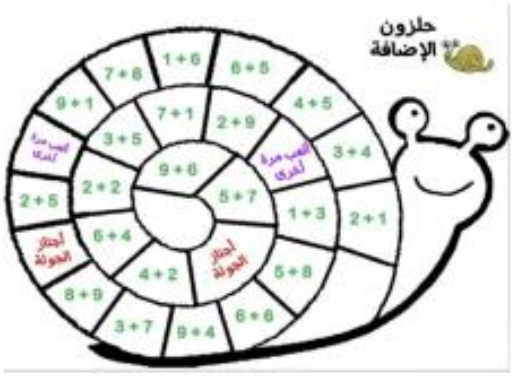
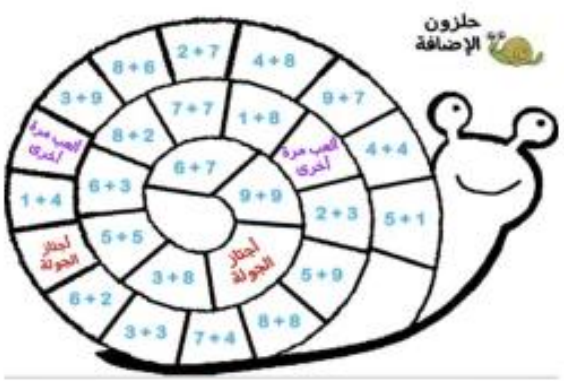
اللعبة 15

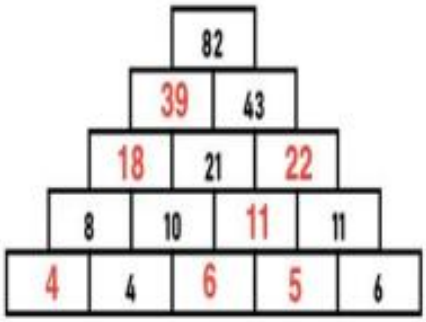
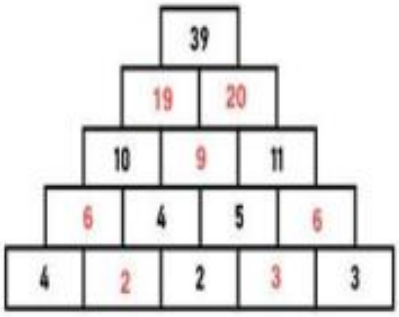
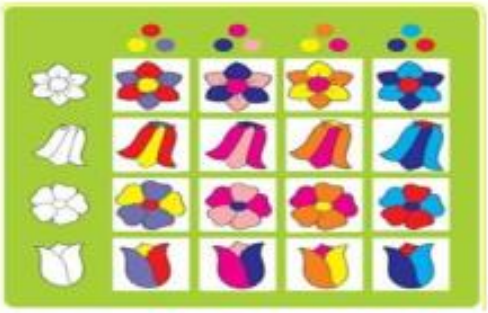
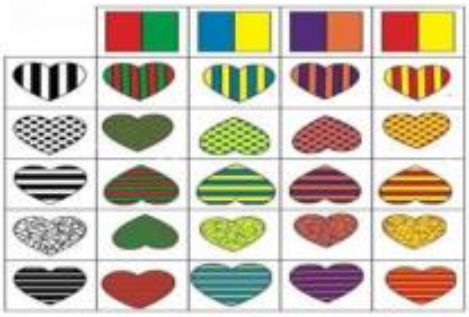
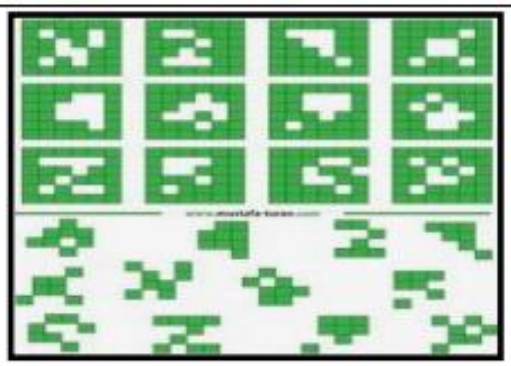
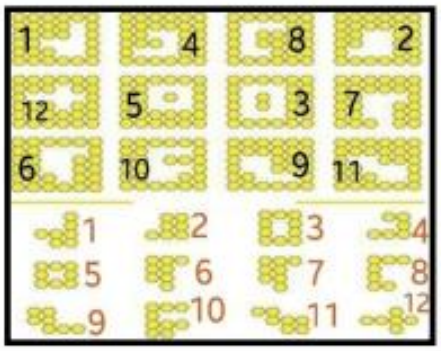
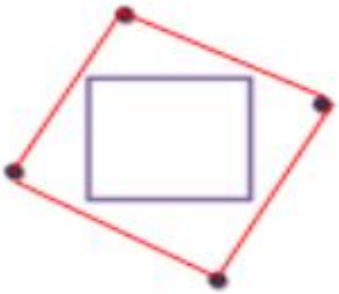
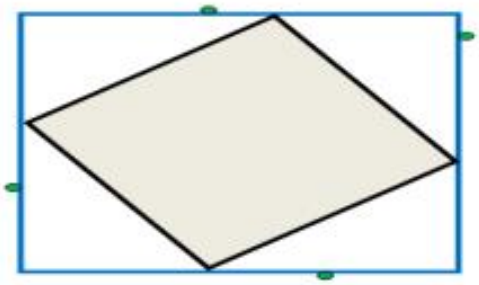
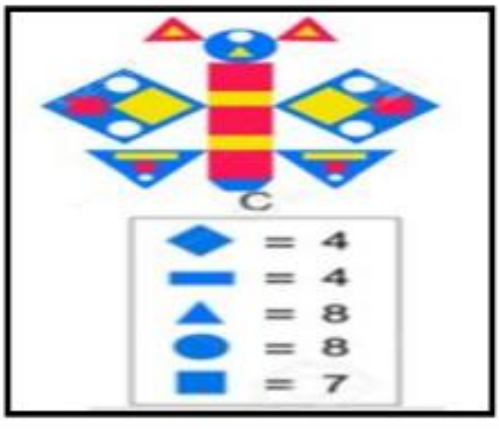


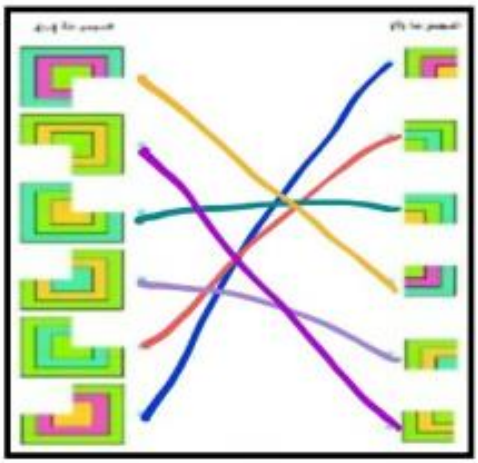
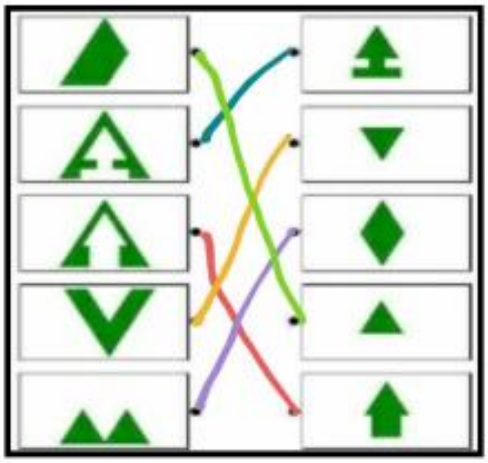
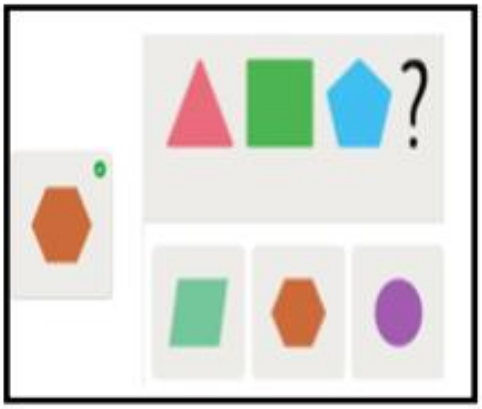
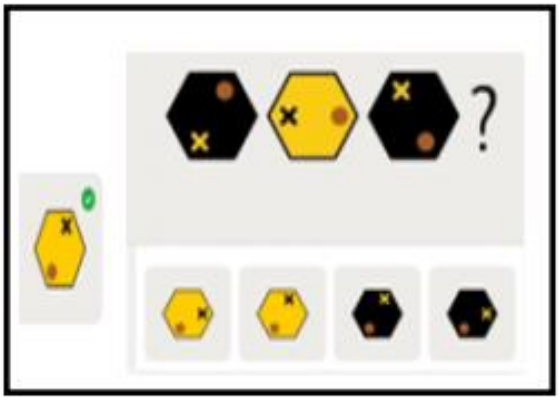
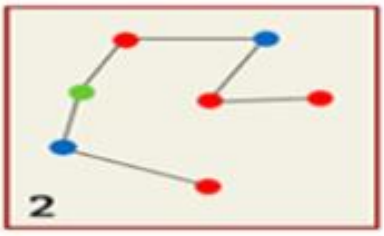
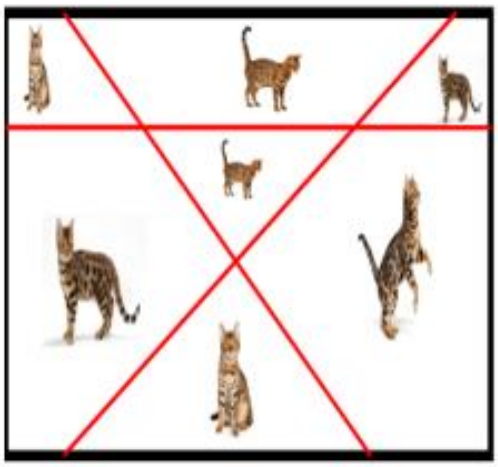
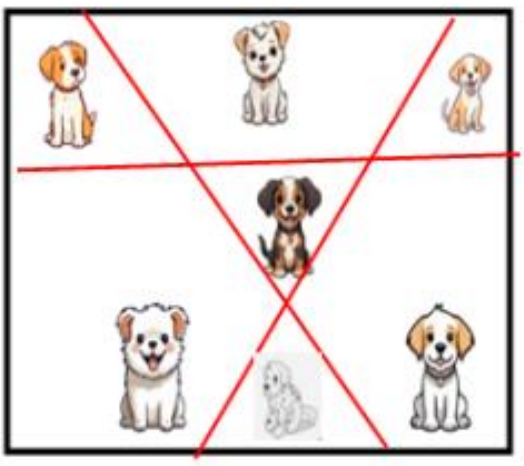
اللعبة 16



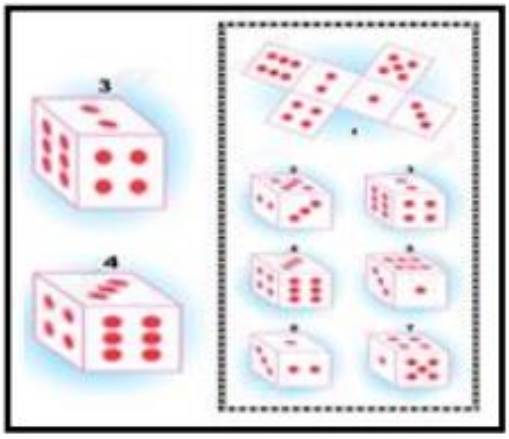
1	5	9	4	3	8	6	7	2
4	6	8	5	7	2	9	1	3
7	3	2	6	9	1	5	8	4
2	9	5	7	8	4	1	3	6
6	4	7	1	5	3	8	2	9
3	8	1	9	2	6	4	5	7
9	2	4	3	1	5	7	6	8
5	7	3	8	6	9	2	4	1
8	1	6	2	4	7	3	9	5

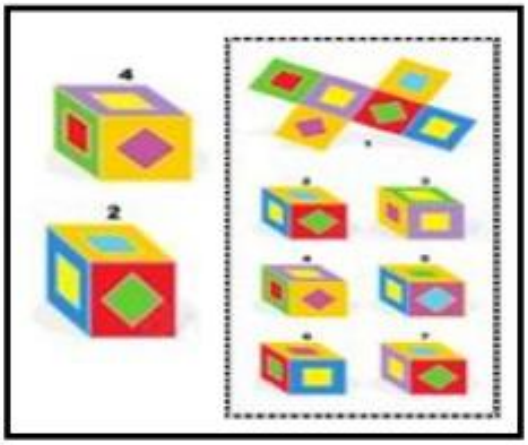
اللعبة 17		
اللعبة 18		
اللعبة 19		
اللعبة 20		

		اللعبة 21
		اللعبة 22
		اللعبة 23
		اللعبة 24
		اللعبة 25

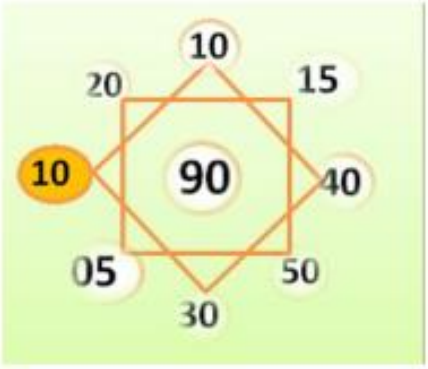
اللعبة 26		
اللعبة 27		
اللعبة 28	تشكل الدوائر سلسلة من سبع دوائر: الأحمر،الأحمر، الأزرق ،الأحمر، الأخضر، الأزرق، الأحمر. 	
اللعبة 29		

اللعبة 30





اللعبة 31

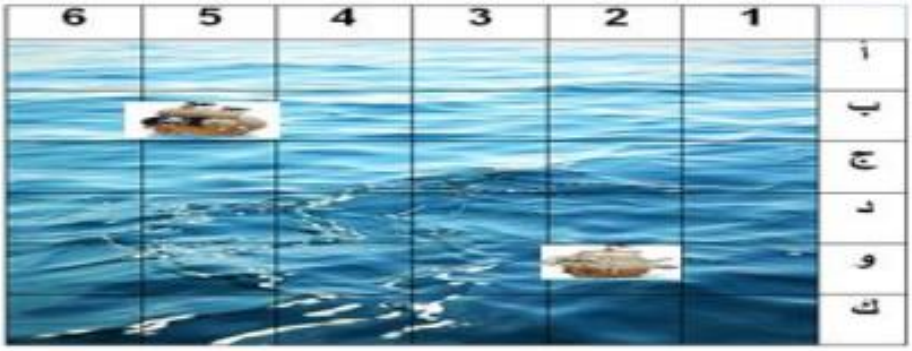


19	24
27	17
15	30
33	13
11	?

11 + 2 = 13
13 + 2 = 15
15 + 2 = 17
17 + 2 = 19

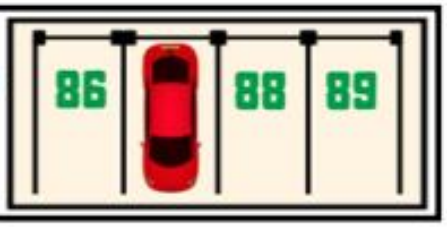
24 + 3 = 27
27 + 3 = 30
30 + 3 = 33
33 + 3 = 36

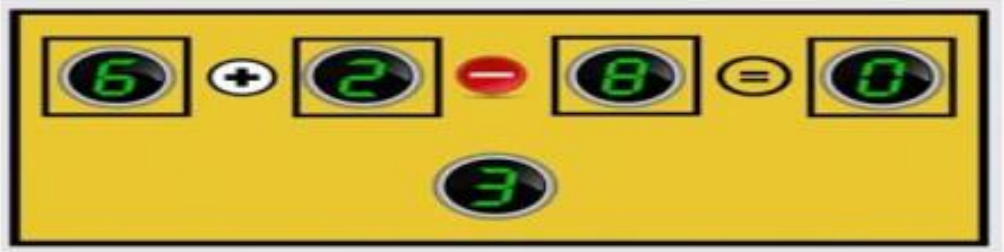
اللعبة 32

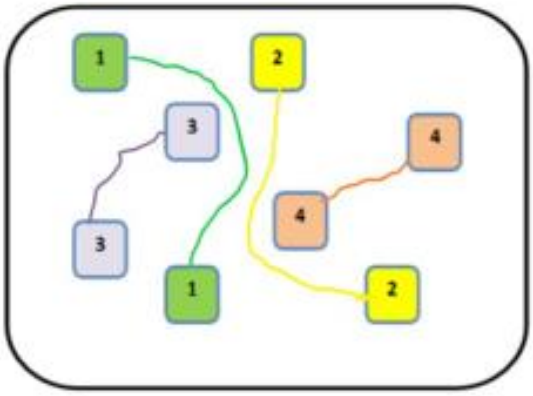
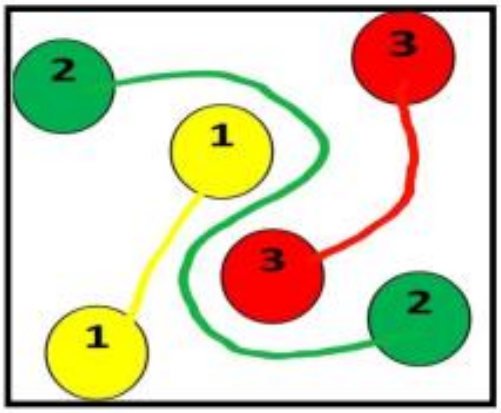
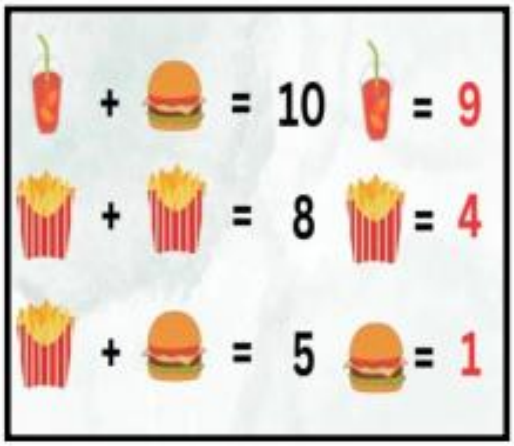
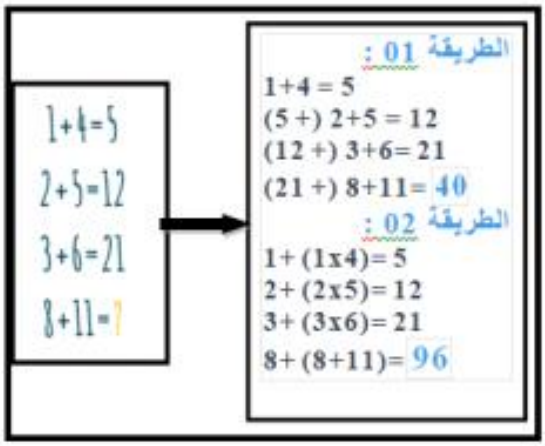
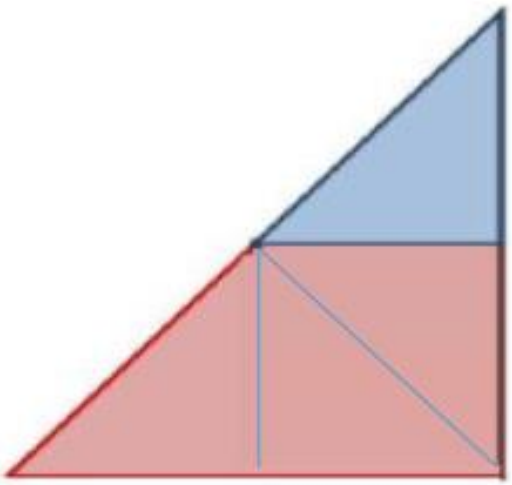
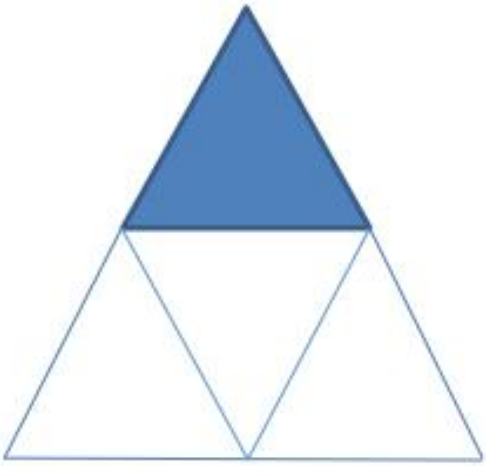


اللعبة 33

بكل بساطة الاجابة هي 87.لأنه عند قلب الصورة تجد أن ترتيب الارقام متتالي فهو يبدأ من 86 ثم 87 ثم 88 ثم 89 كما في الصورة.





		اللعبة 34
		اللعبة 35
		اللعبة 36

- كتاب مذكرات الألعاب الرياضياتية للسنة الأولى ابتدائي :

https://fikradz.com/download/1531476

-صفحتي التعليمية على الفيسبوك :

https://www.facebook.com/profile.php?id=61561266482310